
El Corte Inglés
Nº 122 Julio-Agosto 2015
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en
Batman Arkham Knight
Adiós a lo grande
Último capítulo de la saga
Harvest Moon
El Valle Perdido
Reportaje E3
Lo mejor de la Feria
Los Angeles presenta los últimos juegos e impulsa la Realidad Aumentada
LEGO Jurassic World
Aventura prehistórica
Entrada a un parque temático de pura diversión entre dinosaurios
Super Mario Maker | MotoGP 15 | Fossil Fighters Frontier | Until Dawn | FIFA 16 |


PlayStation®4
CONTENIDO
EXCLUSIVO
Misión Pesadilla
del Espantapájaros
Solo en PS4™
18
www.pegi.info
rocksteady
BATMAN
ARKHAM KNIGHT
PREPÁRATE PARA
DESCUBRIR
LA PEOR PESADILLA
DE BATMAN
SOLO EN PS4™
YA A LA VENTA
PS4





Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González, Borja Santos Robledo, Galibo

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

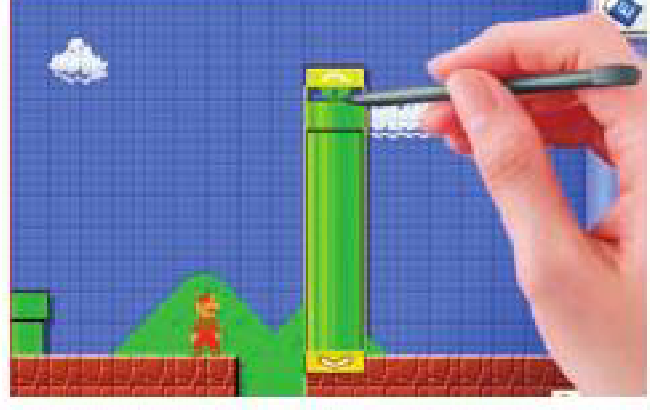
Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



La gran Feria

El último E3, como todos los años, nos ha dejado agradables sorpresas y algún que otro sinsabor. Empezando por lo último: sin novedad en el frente con títulos de los que se esperaba algo sustancioso, léase «Rime» o «Beyond Good and Evil». Tampoco se alimentó la esperanza a aquellos ingenuos románticos que deseábamos un chute mineralizado para PS Vita y un complemento vitamínico a Kinect. Lástima. Pero aún así, la gran fiesta anual de los videojuegos en Los Angeles nos deparó grandes alegrías jugonas y pasos decisivos en la industria para dejar a más de uno ojiplático. En este sentido el nivel de avance referido a Realidad Aumentada se ha mostrado descomunal. Microsoft con HoloLens para «Minecraft» se ha situado en la primera línea de parrilla para competir en este campo con el no menos poderoso Project Morpheus, que ha incorporado para su causa los controles de PlayStation Move revitalizándonos de forma sorprendente. Y ahí está también Oculus Rift, ya en fase más avanzada y abonando el terreno a un buen número de títulos indie, previo a su lanzamiento en 2016. Precisamente juegos indie como «ION» o «No Man´s Sky» se llevaron el aplauso junto a títulos "mayores" como «Star Fox Zero», «The Last Guardian», «Fallout 4» y muchos más que te descubrimos en nuestro reportaje sobre el E3 (pág. 14), y que no debes perderte.
José María Fillol





Wii U pone en tus manos todo un mundo de creatividad con el carismático Mario como guía de lujo.



Los Angeles abre su grandioso escaparate anual para anunciar los más relevantes lanzamientos del sector.



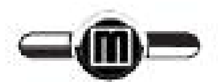
Neva oportunidad para demostrar quién es quién en las labores agrícolas y con agudo sentido de la estrategia.



De la sala de cine a tu consola, la gran aventura entre dinosaurios para disfrutarla con mucho humor.



FE DE ERRATAS:
En el pasado número 121 de Megaconsolas se publicó como activa la oferta ya finalizada de Wii U + Mario Kart 8 Pack y de regalo New Super Mario Bros. En el mismo número se publicó que el 31 de Mayo finalizaba la financiación de Xbox One desde 369,90€ con el bundle de Xbox One + juego Halo, cuando la fecha límite real era hasta el 17 de mayo.



HoloLens

La Realidad Aumentada según el último ingenio de Microsoft

La Realidad Aumentada cobra protagonismo y regala experiencias futuristas con «Minecraft» y «Halo 5» a la cabeza durante el pasado E3 de Los Angeles. El futuro ya lo tenemos aquí.

Sin cables, sin sensores, tan solo unas gafas ajutsables y el increíble poder de la imaginación humana. Así es Hololens, la última pieza de Microsoft profundizada en el E3 que se aleja de Project Morpheus y Oculus Rift con el acicate de la Realidad Aumentada. Con el holograma tridimensional de un escenario para demostrar sus especialidades y una doble calibración antes de colocarnos las gafas, el E3 supuso un paseo por el modo Warzone del próximo «Halo 5: Guardians», un territorio representado con todo lujo de detalles por el que podíamos movernos a placer, analizar cada elemento y trasladar el escenario a cualquier lugar físico en el que nos encontrásemos, utilizando cualquier superficie real. Se trata de lo último en tecnología y una auténtica alternativa de futuro que cambiará por completo la rutina de los jugadores durante los próximos años. Aunque la presentación fue asombrosa, el aspecto jugable decepcionó, pues no parece estar del todo perfeccionado. Sin embargo, con «Minecraft» el asunto pasa a mayores, pues existe una mayor interactividad con el juego, el acceso a un modo creativo mejorado y promete una gran revolución de aquí al futuro, una incógnita con pocos matices desvelados que revelará nuevo material en la próxima GamesCom. ¡Paciencia!



Vuelven las melodías más canallas

RockBand 4
Guitar Hero Live

Después de años con los instrumentos en el almacén, los artistas más gamberros han regresado para reventar los garitos, formar las bandas más cañeras y recuperar el trono de la música.

La filosofía musical de los últimos años se ha basado en el "pachangueo' y el funky. Sin embargo, el lado oscuro vuelve para 2015. «Guitar Hero Live» (23 de octubre) afina su guitarra de seis botones y se lanza al escenario con tres filas de notas, el público a su merced y la incorporación de una Guitar Hero TV con temazos para reventar las salas de conciertos. Estará disponible para las consolas de sobremesa de Sony, Microsoft y Nintendo. «Rock Band 4» también desempolva los instrumentos y se prepara para una nueva gira internacional con mejorados solos de guitarra (libre, tapping…) y más de 2.000 canciones con los temas de anteriores títulos. Disponible en XOne y PS4.



A muerte en el multiverso Blizzard

Heroes of the Storm

Una batalla estelar

Nexo abre sus puertas para reunir a los pesos pesados de las tres sagas más emblemáticas de la compañía y organizar una batalla free-to-play en línea de cinco contra cinco.

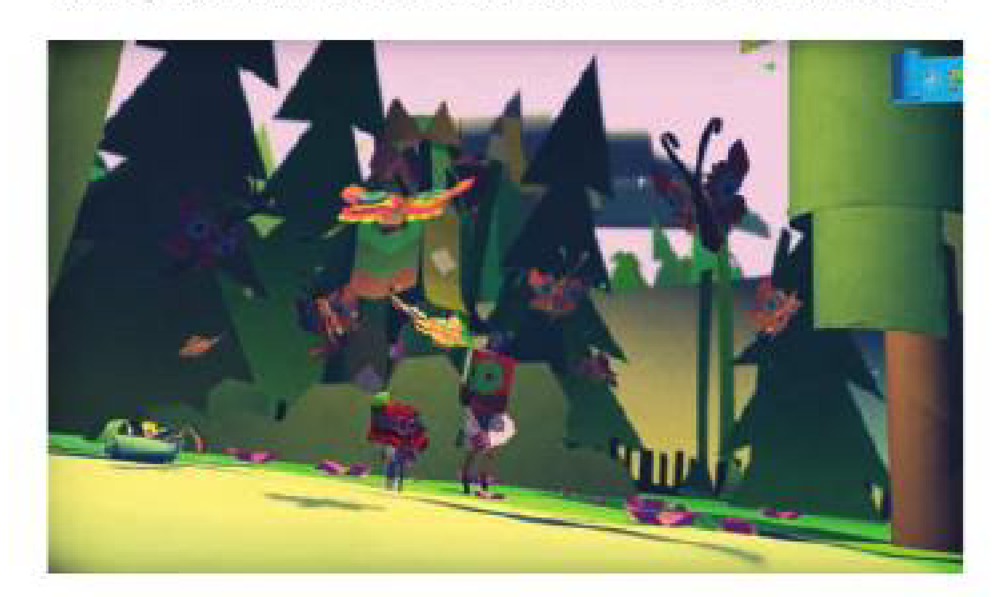
Los universos de «Warcraft», «StarCraft» y «Diablo» se han unido para prestar a sus héroes y ofrecer combinaciones de cinco personajes a sus jugadores, desarrollar incontables estrategias, armar sus ejércitos y, así, arrasar el territorio enemigo sin ningún reparo. Tanto héroes como villanos están a disposición de cada equipo en los siete escenarios que ofrece Nexo gracias a la combinación de mundos de Blizzard. La nueva apuesta de la compañía estadounidense también incluye diferentes modos para amenizar la velada de los jugadores.'Versus IA' enfrenta a equipos de cinco personas contra grupos controlados por inteligencia artificial, mientras que 'Partida rápida' prepara desafíos entre formaciones de jugadores de todo el mundo.



Plataformas singular
Teraway
Ahora en PS4

Tras su triunfo en PS VITA en 2013, la aventura de Media Molecule aterriza en PS4 con un exclusivo Pack Troquelado a partir del 9 de septiembre.

Con tres premios Bafta a sus espaldas, tocaba dar el salto a la nueva generación. Con la misión por parte de sus protagonistas, Iota y Atoi, de revitalizar el género de plataformas en las consolas de sobremesa, estos mensajeros traen consigo un exclusivo Pack Troquelado al hacer la pre-reserva, el obsequio perfecto para cambiar la vestimenta con el traje Journey y colocar la hoja dorada en la diadema de los 'protas'. Además, sus creadores, también encargados de «LittleBigPlanet», incluyen un Sackboy y continúan su guiño a Play Station con adornos basados en «Lemmings», «Gravity Rush», «No Man´s Sky» y «The Order: 1886», sin olvidar la banda sonora de la aventura.



Basket con aroma de cine
NBA 2K16

La saga de basket explora nuevos horizontes con la contratación del director de cine Spike Lee para desarrollar el modo MiCarrera.



Célebre por películas como 'Malcom X' , el director y fanático del baloncesto Spike Lee dirige, escribe y co-produce el apartado más narrativo del videojuego, convirtiendo la experiencia del baloncesto en una auténtica historia real protagonizada por las estrellas Stephen Curry, James Harden y Anthony Davis. Su trabajo en la baloncestística 'Una mala jugada' y su participación en la serie de anuncios de Nike de Mars Blackmon demuestran el buen hacer del director sobre la pintura.«NBA 2K16» saltará a la cancha el próximo 29 de septiembre con Curry, Harden y Davis como imágenes del juego en sus portadas intercambiables. Además, la Edición Especial está dedicada a la leyenda Michael "Air" Jordan.

Regresa a todo gas
Need for Speed

Ghost Games lanza el título definitivo con exclusivos modos de juego y un regreso a la personalización del vehículo.

Veinte años después de su primer lanzamiento, «Need For Speed» reúne lo mejor de sus predecesores y prepara cinco formas de juego centradas en la jugabilidad de cada usuario. Así, en Velocidad, el jugador se limitará a abrir gas y sentir el viento; en Estilo, depurará los derrapes en las curvas con arte; Diseño centralizará las características internas y externas del bólido; en Equipo, disfrutará del juego en comandita; y en Forajido, se vestirá de Bonny o Clyde para huir de la policía y poner pies en polvorosa a base de no dejar de acelerar medio segundo. Y ojo, cada modo está asociado a una estrella real del automovilismo, para darle más autenticidad a la hora de ponernos al volante.
La colaboración de Electronic Arts con Speedhunters ha implicado el regreso de la franquicia a la personalización, con carros de última generación, marcas que quitan el hipo, conducción al gusto del consumidor y 'tuning' agresivo de alto voltaje. Llegará el 5 de noviembre a PS4, XOne y PC.



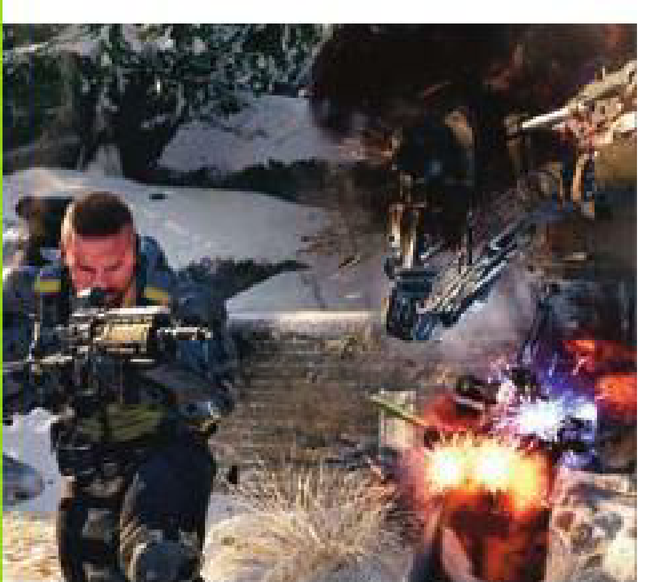
Breves |

PS4 Ultimate Player Edition
Con 1 TB de disco duro, los usuarios de PS4 podrán disfrutar de mayor espacio en su consola a partir del 15 de julio. La reserva de juegos en la PS Store les permitirá conseguir los títulos en el momento de su lanzamiento y acumular muchas más descargas con la nueva capacidad. **Dragon**



App para Final Fantasy
Square Enix anunció en el E3 el lanzamiento de Final Fantasy Portal App, una aplicación para dispositivos móviles con información exclusiva de la saga (vídeos, noticias…), juegos de la franquicia para dichos dispositivos y el estreno de Triple Triad para móviles, el famoso juego de cartas de FF XVIII.

Crece la industria
Con un 21% de aumento y una facturación de 413 millones de euros, la industria del videojuego confirma los beneficios obtenidos gracias al primer plan de ayudas publicas para la realizacion de proyectos impulsado por la SETSI del Ministerio de Industria.



Campaña de Black Ops III
El modo permite la inclusión de cuatro jugadores en zonas de juego abiertas y una gran personalización del personaje, armamento y habilidades. El nivel "Ramses Station" se presentó en Play Station durante el E3 y dejó escenarios oscuros con los soldados Black Ops, a caballo entre los humanos y la tecnología futurista, como protagonistas indiscutibles.

Batman Arkham Knight

Rocksteady pone toda la carne en el asador con esta quinta y definitiva entrega de una saga que ha supuesto un punto y aparte en el subgénero superheroico. Batman contra todos, y a lo loco.

El Caballero Oscuro lleva una rachita que ya la quisieran para sí los habituales del casino de Torrelodones (un poner). Sin necesidad de crupieres untados ni de comodines en la manga (ya sabemos que al Joker ni mentarlo), nuestro entrañable Batman sigue dándole al F5 con esmero y renovando su fértil imaginería y cronología pop. En todos los frentes posibles: por su puesto cómic, televisión (con la noir y currada "Gotham"), cine (con ese soñado doblete con Superman) y, sobre todo, videojuego, tal vez el ámbito donde más se ha puesto las pilas últimamente. Y todo gracias a la franquicia "Arkham", que desde que arrancó hace unos años ha devuelto toda la épica gótica a nuestro superhombre en territorio consolero, donde se le veía algo perdido y "apijamado" hace unos años.

Y es que el trabajo de Warner ha sido espectacular, tanto para el personaje principal como para sus amigos y, sobre todo, para los escenarios y la línea argumental del Caballero Oscuro. Todas estas coordenadas se combinan majestuosamente en este nuevo y definitivo título de la franquicia, el quinto (nada malo, desde luego), y que pretende poner un broche de oro y diamantes a un serial que nos ha devuelto la esperanza y la ilusión en el género superheroico. Empezando por la historia, con tintes mitológicos y que nos traslada a una Gotham City respirando aire fresco un año después de la muerte del Joker. Pero la calma no tarda mucho en ser rota por culpa de otros villanos de la casa, sobre todo Pingüino, Dos Caras, y Harley Quinn, que unen sus fuerzas malignas con el fin de acabar con Batman, eligiendo para ello la noche de Halloween y la garra del Espantapájaros, que pondrá en jaque a la población con la cepa de

Warner | Acción, aventura | Junio | 16+
batmanarkhamknight.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Ciudad de perversiones

Otra de las claves indiscutibles del juego es, cómo no, la propia ciudad de Gotham, en cuyo diseño y callejero han echado literalmente el



resto los desarrolladores. El resultado deja boquiabierto: un entorno urbano enorme y majestuoso, cinco veces más grande que en «Arkham Origins» y con las calles más anchas para que pueda circular el Batmóvil cual carroza en desfile. Lugares tan míticos como Chinatown, el Reloj de Gotham o una espectacular Batcueva harán las delicias de los aficionados y hasta de los aparejadores.



Me and my car

¿Qué sería de Batman sin su Batmóvil? Una pregunta retórica que aquí se resuelve del mejor modo: convirtiendo al vehículo por excelencia del universo comiquero en un "utilitario" de lujo conducible, antibalas, steampunk y pieza clave en el desarrollo de la acción, ya que puede ser "invocado" en todo momento por su dueño. Aparte de sus habilidades de manejo y de ataque (esos lanzamisiles pepineros), el Batmóvil contará con dos modos especiales, Persecución y Batalla, que nos permitirán conducirlo con control remoto y hasta resolver puzles. Chúpate esa, coche fantástico.



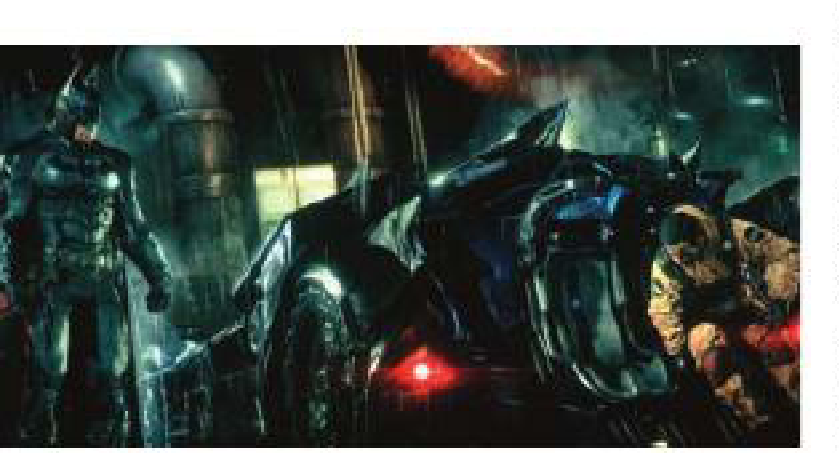


El Hombre Murciélago se presenta más fiero y justiciero que nunca en esta nueva y definitiva aventura con aire de western donde hará las veces de un Gary Cooper crepuscular solo ante el peligro en Gotham. Así, su imagen y diseño plagado de aristas son fiel reflejo de su personalidad, igual que un Batmóvil estilo edición de lujo de cualquier auto loco de Mad Max. Y es que, con este pájaro, bromas las justas.

una toxina letal y un puñado de bombas distribuidas en los rincones. Así, con los seis millones de habitantes haciendo mutis por el foto, la batalla apocalíptica se plantea entre el eje del mal y Batman acompañado por el comisario Gordon y sus chicos. El show está servido.

> Gotham de dulce, un Batmóvil de salón del automóvil, nuevos modos de juego, armas y secundarios de lujo hacen de este título una experiencia irresistible

Y vaya show, desde luego. Toda la riqueza y poderío de la nueva generación de consolas se conjuga para cuajar una aventura memorable, con un poderío gráfico siempre soñado por los fans, para los cuales está pensado y servido en bandeja de plata: no hay más que ver las apariciones, aclamadas como si fueran estrellas invitadas apareciendo en el salón de una sitcom, que salpican la historia: los villanos arriba mencionados más Enigma, Poison Ivy y el peligroso mercenario Caballero de Arkham. Por suerte, entre la nómina de "buenos" tendremos un equipo igualmente reforzado y compuesto por cracks como Robin, Catwoman, Nightwing, Azrael y la sugerente Oráculo. Además, con la posibilidad de intercambiar el control de todos ellos y Batman a lo largo del juego. Una ambientación prodigiosa y extensa, modos de juego inmaculados, una armería de aúpa y una música gloriosa redondean uno de los mejores títulos del año, sí señor.



Guía de juego

No hay tregua en el armazón diseñado por Rocksteady, con fulgurantes modos de juego y renovado sistema de combate orientados ambos a la esencia arcade más gloriosa. Así nos encontraremos gran parte de los artilugios y objetos de otras entregas, incluyendo la pistola-ancla, el lanzacabos, los batarangs. También tenemos el sistema de puntuación y la visión de detective. Uno de los atractivos es la capacidad de Batman de volar por toda la ciudad usando su capa, con un planeo elegante y una sensación de control absoluta. En cuanto al sistema de combate, podremos beneficiarnos de factores tales como la capacidad de combinar los ataques a los enemigos y poderlos arrojar contra una melé para quitárnoslos de encima de un plumazo. Atentos al factor de "eliminación del miedo", al ralentí y fetén en ataques colectivos. Por último, no olvidemos el "juego a duelo", para cambiar de personaje en pleno combate aportando mayor fluidez. Los Trofeos de Enigma serán tuyos, campeón.



Until Dawn

Ocho amigos. Una noche. Un asesino suelto. ¿Quién logrará sobrevivir al original planteamiento de Until Dawn? Sigue leyendo y puede que lo descubras...

Cada vez son menos las personas que se atreven a afirmar rotundamente que todo está inventado en el mundo de los videojuegos. «Until Dawn», una aventura terrorífica de difícil categorización, es una buena prueba. Todo comienza cuando unos amigos van de viaje a una cabaña aislada y se pierden en la ladera de la montaña. A partir de entonces, una serie de eventos siniestros les lleva a sospechar que tienen compañía. Según aumenta la tensión, tendrás que meterte en la piel de cada uno de los atemorizados personajes, mientras buscas pistas para averiguar la identidad del maníaco asesino. Al tomar decisiones, cada acto que ejecutes tendrá consecuencias directas en el curso de la historia y el destino de cada personaje.

«Until Dawn» dota de un toque muy personal y único al género terrorífico nunca antes visto

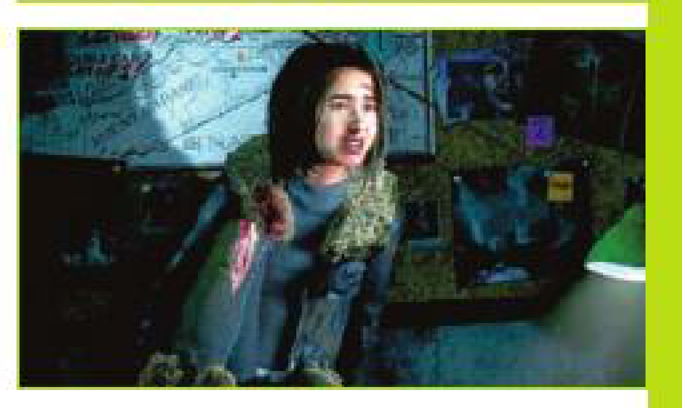
Si entráramos a detallar algunos pormenores de la historia arruinaríamos sin duda el magnífico ritmo con el que «Until Dawn» está diseñado. Pero sí podemos adelantarte que la inquietante atmósfera está muy conseguida, entre otras cosas, gracias al gran trabajo interpretativo de actores como Hayden Panettiere (conocida por la serie Héroes) o Brett Dalton (Agents of S.H.I.E.L.D.). Curiosamente, en la primera noticia que tuvimos de «Until Dawn» se anunciaba como un título para PS3 con la intención de combinar su jugabilidad con la de la cámara Move, pero la desarrolladora, Supermassive Games, decidió que su planteamiento argumental ya era lo bastante complejo como para ser muy originales de por sí, y simplemente trasladaron el desarrollo a los poderosos circuitos de PS4.
El resultado es un juego hipnótico y con mucha personalidad de esos que o bien pueden iniciar una nueva escuela, o se trata de una rareza tan genial que nadie puede imitarla.



«Until Dawn» tiene un estricto sistema de salvar partidas automáticamente para evitar que los jugadores se echen para atrás en las decisiones que hayan tomado. Así que en nuestro deambular por el bosque y entre paredes asfixiantes que huelen continuamente a peligro, habrá que ir con mucho tino y medir todos y cada uno de nuestros pasos. ¡Mamá caca!

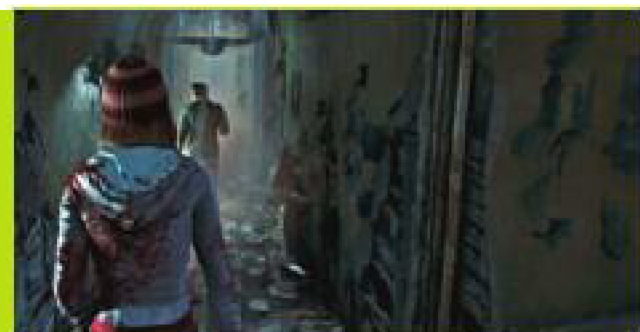


Sony | Acción, plataformas
16 de Abril | 7+
http://es.playstation.com









El efecto mariposa

«Until Dawn» está diseñado para ser rejugado múltiples veces, ya que los usuarios no serán capaces de comprender toda la historia si sólo se lo pasan en una ocasión. Cada vez que comiences la historia, esta durará unas diez horas, con constantes giros de guión y decisiones como las de sacrificar a un personaje para salvar a otro. Según los desarrolladores, existe la posibilidad de salvar a todos los protagonistas o bien hacer que todos mueran, con un amplio espectro de finales posibles dependiendo siempre de qué decisiones tomemos.

Gears of War Ultimate Edition

A los viejos roqueros no les sienta del todo mal un buen lifting. Máxime si se trata de Marcus Fenix y de la cabal remasterización de uno de los mejores juegos de la historia.

Hace casi una década que Microsoft nos tocó la fibra poético-guerrera con un anuncio memorable tapizado por los acordes del «Mad World» de Tears for fears. Se trataba nada menos que de la tarjeta de presentación de «Gears of War», uno de los juegos fundacionales de la Xbox 360 y abanderado de la séptima generación consolera. Tanto hito merecía un homenaje como éste, desde luego, y a finales de agosto lo tendrá de la mano de Splash Damage, responsable de títulos como «Brink», y que espera estar a la altura de las circunstancias. Así, volveremos a encontrarnos con el legendario y peleón Marcus Fenix, el elegido para luchar por la libertad catorce años después del fatídico "día E" en el que el Martillo del Alba clavó su primer clavo.

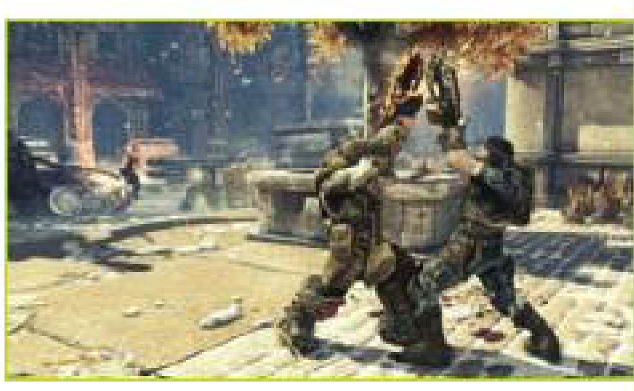
Muchos recuerdos acudirán a la cabeza del jugón semi-veterano cuando vaya reencontrándose con los cinco actos originales, tanto en el modo individual como cooperativo, aquí debidamente mejorados desde el punto de vista gráfico, como es natural. Así, las batallas épicas contra los Locust, los escenarios repletos de metralla y huesos y el dramatismo casi insólito que se desprende de su argumento regresarán a la Xbox One por la puerta grande. Sin duda, uno de sus puntos fuertes es el multijugador, que avanza a gloriosa velocidad crucero de 60fps y añade nuevos logros, modos, mapas, personajes y personalizaciones. Si a esto le unimos una mejora impresionante en cuestión de iluminación y texturas, ya merece la pena ver a un título mítico con nuevos ojos. Todo un espléndido aperitivo hasta que llegue el año que viene «Gears of War ».

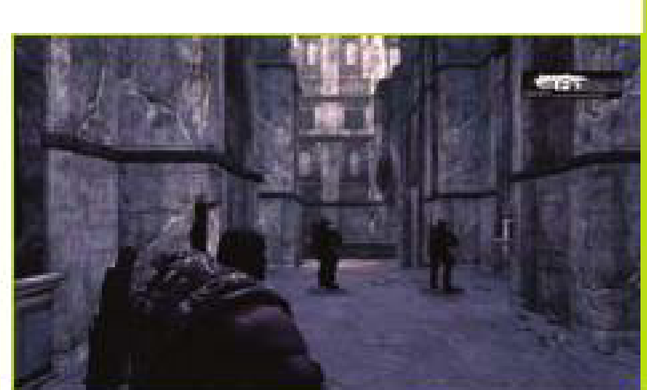
Grandes mejoras gráficas, multijugador modernizado y nuevo control y jugabilidad justifican soltar la guita

Si por algo siempre se ha caracterizado la saga de «Gears of War» es por los bicharracos que hay que eliminar. Además de los Locust, archiconocidos enemigos y grandes animadores de nuestras batallas y víctimas propiciatorias de nuestra sierra, nos las tenemos que ver con otros de tamaño ciclópeo que dan fuste a nuestra misión y su cumplimiento se convierte en una heroicidad.

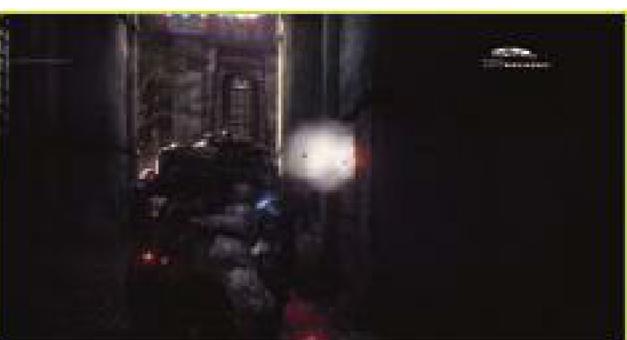


Microsoft | Shooter
25 de Agosto | 18+
https://gearsofwar.com









Negocio con garra

Evidentemente, se trata de hacer caja con un refrito más o menos apañado. Pero, evidentemente también, la operación comercial va más allá. En este caso, una modernización desde la base que llevó al estudio un año de trabajo. Y no solo en la vertiente gráfica, sino en el meollo de la jugabilidad, pues aquí tendremos un control más sensible, completo (incluyendo agachado), con opción de cambiar de arma en plena carrera y con una botonadura que impida el "efecto garra" que nos torturó en la primera entrega. Ah, y un nuevo nivel de dificultad para sudar más sangre.

FIFA 16

EA Sports sigue innovando y prepara una temporada 2015-2016 con un mayor equilibrio en todas las líneas del campo y la incorporación de las Selecciones Femeninas.

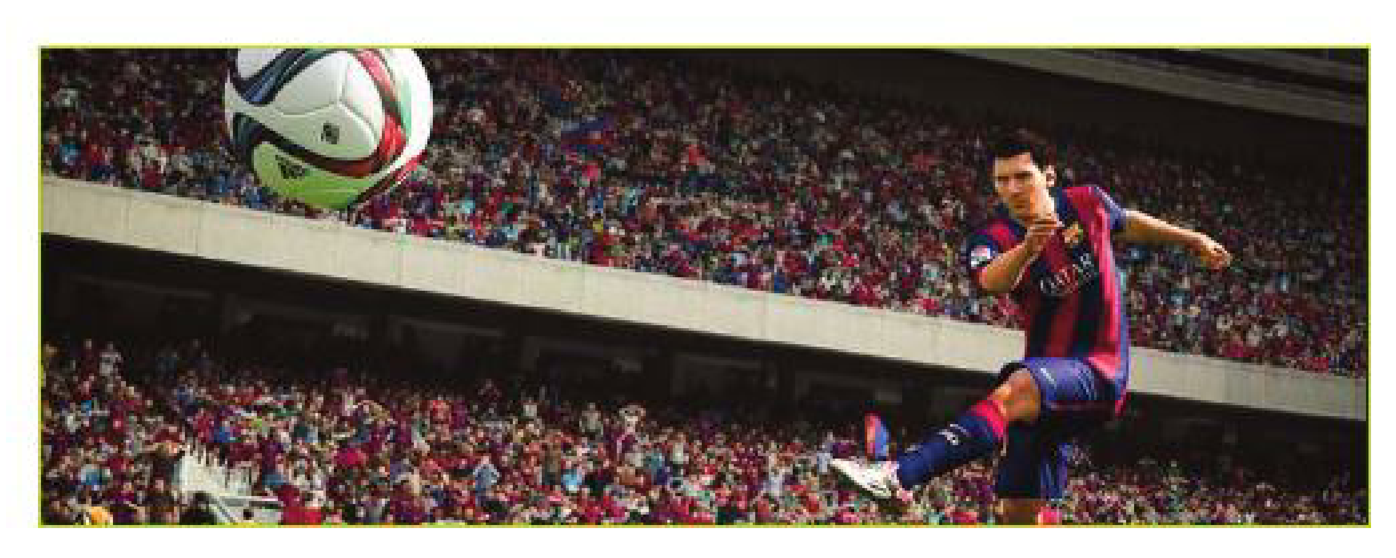
La pretemporada 2015-2016 está a punto de comenzar y los equipos de fútbol apenas se han renovado en materia de fichajes. Sin embargo, los currantes de EA Sports no han abandonado la sala de máquinas y han incluido novedades jugables para motivar la experiencia futbolística que echará a rodar a finales de septiembre en todas las plataformas. Para empezar, nuestra obcecación por echarnos al ataque y descuidar la retaguardia ha pasado a mejor vida, ya que la versión de la próxima temporada trae una mejora considerable en los movimientos de los defensas, con más de 25 reacciones incorporadas y la posibilidad de defender en equipo, tanto a jugadores concretos como zonas de campo.

Las chicas llegan a «FIFA» para quedarse e implantar una nueva y fresca filosofía de juego

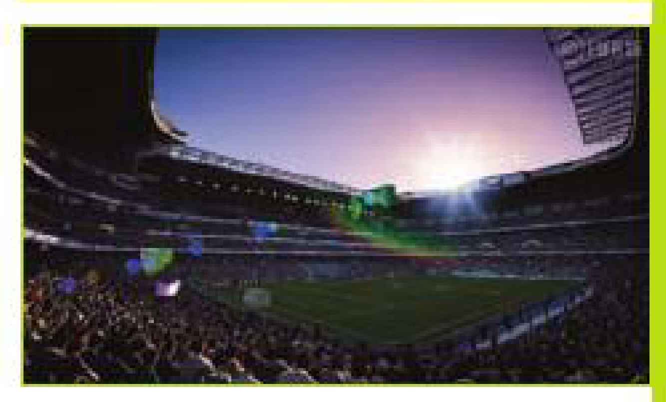
Por otro lado, la conquista del centro del campo es otra de las grandes bazas del título, donde los pases orientados y la intercepción inteligente de los mismos se erigen como los dandis de la medular. Además, para imprimir más realismo al asunto, se incluyen excelentes recursos para regatear sin balón y humillar al rival despiadadamente, así como una gran variedad de tiros que alegren el escaso catálogo anterior. No obstante, la novedad entraña dificultad y, para ello, el título cuenta con el nuevo sistema de entrenamiento EA SPORTS FIFA Trainer, una opción con información gráfica adicional que aconseja sobre el terreno de juego según el nivel y jugabilidad del jugador. Pero, sin duda, las grandes protagonistas de «FIFA 16» son las chicas con la inclusión de las Selecciones Femeninas, prestas y dispuestas a rivalizar en calidad y técnica con los varones.

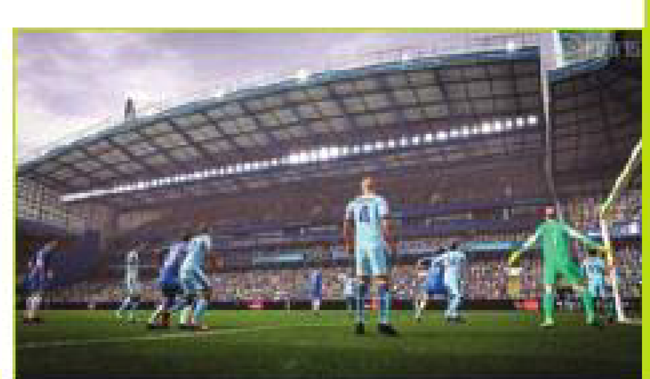


«FIFA 16» vuelve a poner el foco en depurar al máximo la técnica de los jugadores para alcanzar el máximo realismo. Cómo no, el mayor referente vuelve a ser el astro argentino Leo Messi y sus fintas y técnicas de regate sin balón aplicando la captura de movimiento. La variedad de disparos es otra de las opciones que añade versatilidad al sistema de ataque que había triunfado en ediciones anteriores.



EA Sports | Deporte
25 de Septiembre | 3+
www.easports.com









Turno para ellas

La principal novedad es el espacio dedicado a 12 Selecciones Nacionales Femeninas de fútbol, mucho más que una simple recompensa al trabajo de las chicas sobre el césped. La participación de mujeres en juegos deportivos supone un increíble adelanto social, un cambio de comportamiento necesario que ya habíamos visto en los títulos de tenis. Las selecciones de España, Australia, Brasil, Canadá, China, Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, México, Suecia y USA han sido las elegidas para disfrutar de los modos Partido Rápido, Torneo Offline y Partidos Amistosos Online.



LEGO
JURASSIC WORLD
4 AVENTURAS JURÀSICAS
1 VIDEOJUEGO COLOSAL
JURASSIC WORLD
JURASSIC WORLD
YA EN CINES
7
www.pegi.info
PS3 PSVITA PS4
XBOX ONE
XBOX 360
Wii U
NINTENDO 3DS
YA A LA VENTA

Super Mario Maker

Coincidiendo con el treinta aniversario del inmortal «Super Mario Bros.», Nintendo lanzará en septiembre un regalazo de los buenos: un editor que hará realidad todos nuestros sueños mariófilos.

El icónico «Super Mario Bros.» ya tiene 30 añazos y, además de algunos privilegios que otorga tan provecta edad (en este mundillo es como si fuese centenario) como poder ir a boites -un poner- lo mejor es disfrutar de los presentes de aniversario sobradamente merecidos. Incluso de regalos de empresa, como el que le está preparando Nintendo a bombo y platillo para la temporada otoño/invierno (concretamente, el 11 de septiembre, dos días después de su cumpleaños oficial): un vivero inagotable de niveles, desafíos y mundos con el que los fans podrán dar rienda suelta a su imaginación y, por qué no decirlo, a su amor por el crack fontanero.

El juego, anteriormente conocido como «Mario Maker» a secas, fue rebautizado en la Nintendo World Championship como "Super Mario Maker", matando dos pájaros de un tiro: así se le relaciona con una marca tan legendaria como "Super Mario" y, de la misma forma, se hace hincapié en la naturaleza superlativa de su maquinaria. Porque el desafío se las trae: nada menos que continuar el camino de baldosas amarillas trazado por Takashi Tezura en el memorable "Mario Paint" trasladándolo a territorio Wii U y aprovechando las características del GamePad.

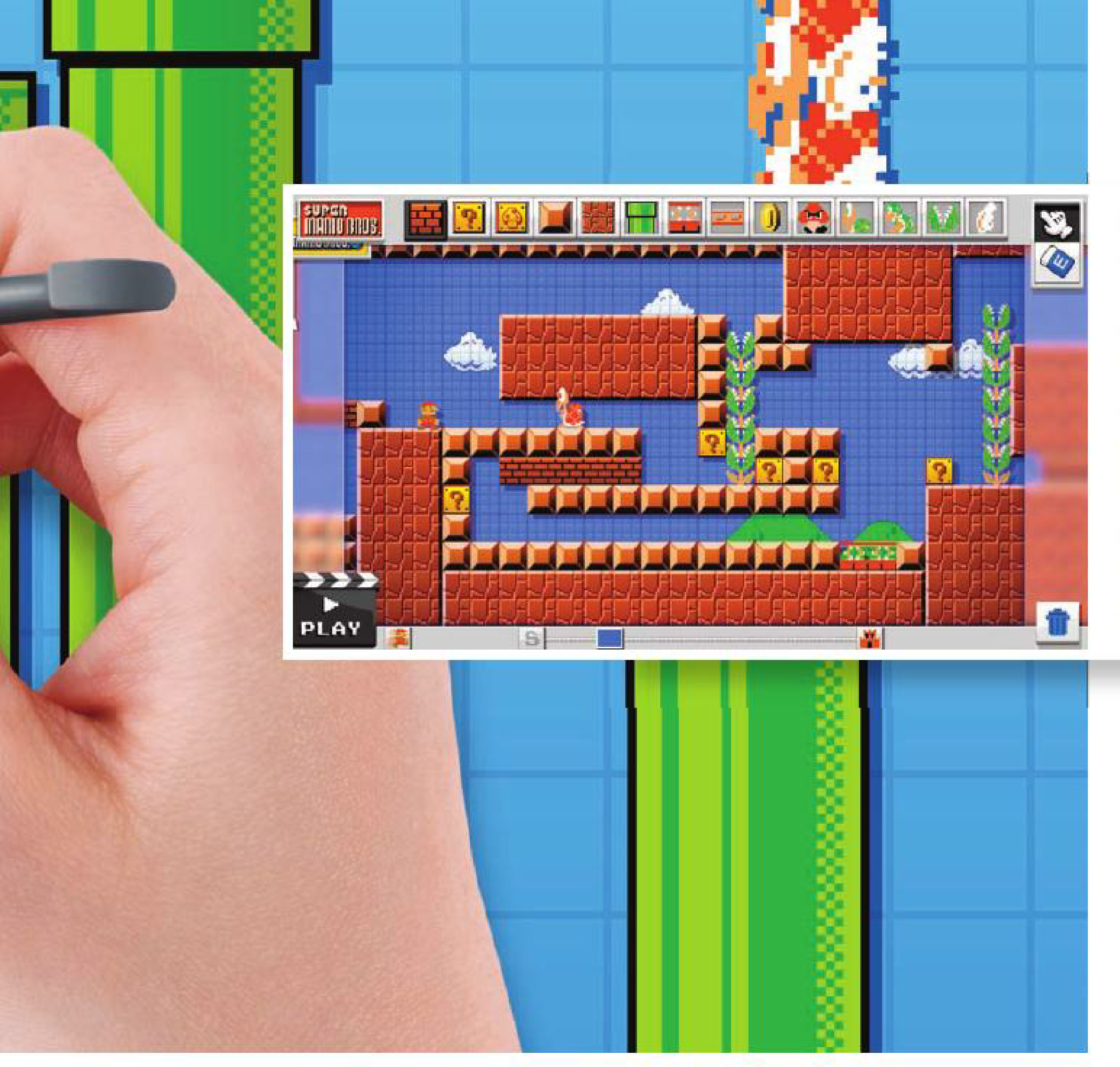
Por tanto, nos encontraremos con un editor de niveles prácticamente infinito donde usaremos el mando de la consola para añadir personajes, enemigos, obstáculos, tesoros, pasadizos, bloques, plantas carnívoras... Todo lo que se nos pase por la cabeza y que, además, podrá ser compartido con otros jugadores. El GamePad hace que crear niveles sea fácil para todo el mundo: será tan sencillo como esbozar ideas (proceden-

Nintendo | Plataformas
11 de septiembre | 3+
www.nintendo.es



Lista de invitados

La nómina de objetos, personajes y villanos que dispondremos en nuestra chistera es más larga que la lista de los reyes godos: estrellas invencibles, hongos rojos y verdes, hojas, flores de fuego, champiñón Luigi para que Mario adquiera y súper salto de su querido hermanito... Y, por supuesto, los enemigos para editar también son de agárrate y no te menees: Goomba, Paragoomba, Koopa, Paratroopa, Hermanos Martillo, Plantas Piraña, Cañón Bullet Bill, Boo, Mega Boo y, cómo no, el inefable Bowser para amargarnos la onomástica. Puro sabor nintendero.



Imaginación sin límites

La principal atracción e intríngulis de «Super Mario Maker» es su currado y a veces diabólico editor de niveles, que nos permitirá hacer gala de nuestra sabiduría "mariófila". Y es que, como se va desvelando en sucesivos tutoriales y clips, las travesuras y barrabasadas que podemos perpretar son de traca: plantas pirañas escupe-fuego, Koopas y Goombas por doquier, Mario brincando entre nubes y trampolines imposibles… Un frenesí que se aleja de los parámetros comerciales y que recuerda a experimentos tipo «Super Meat Boy». Todo, gracias a la versatilidad del editor y la respuesta perfecta del mando de la Wii U.

Siempre alerta a las nuevas tendencias jugonas, Nintendo vuelve a dar en el clavo con un banco de pruebas y laboratorio de ideas consagrado a su "sumo sacerdote" Mario. Con un poco de «Minecraft» y un algo de «Harvest Moon» (así todo queda en casa), «Super Mario Maker» proporciona una paleta gráfica e imaginaria prácticamente inagotable. Realmente jugar y crear será todo una delicia para saborerar.

tes de títulos como «Super Mario Bros», «Super Mario Bros 3», «Super Mario World» o «New Super Mario Bros U», entre otros hits) sobre el papel y disfrutar de un suministro prácticamente interminable de niveles de Mario creados por jugadores de todo el mundo. Para que no lancemos puntadas sin hilo, el juego incluye un libro de ilustraciones de 100 páginas que da testimonio del número ilimitado de posibilidades que ofrece «Super Mario Maker».

> Niveles, objetos y villanos a porrillo cobrarán vida gracias al mágico GamePad. Mil guiños clásicos y un millón de combinaciones para un juego infinito

¿Y cómo se consigue crear niveles? Muy fácil: basta con utilizar el stylus para arrastrar los objetos, decorados y personajes, situados en la barra superior de la pantalla, hacia el GamePad táctil y dejar que la magia empiece a fluir. Tendremos varios estilos visuales diferentes a nuestra disposición, procedentes de episodios clásicos de la saga y, por si fuera poco, la música oficial de la franquicia también sonará para amenizarnos nuestra creatividad. La combinación de todos los elementos disponibles dará lugar a situaciones insólitas, asociaciones de villanos nunca antes vistas y extravagancias fanáticas solo al alcance de los más iniciados. En definitiva, un título que promete convertirse en histórico dentro de la trayectoria del más grande: su bigotuda majestad Mario.



Aniversario entre amiibos

Para aprovechar el tirón, Nintendo también lanzará dos figuras amiibo especiales coincidiendo con el gran estreno de "Super Mario Maker" y, de paso, con el 30 aniversario de "Super Mario Bros". Estos dos amiibo permitirán que nuestro héroe se agigante o pueda romper bloques desde cualquier dirección, entre otras cualidades especiales.



Además, con estos amiibo también podremos añadir un filtro visual retro al juego que recuerde a las televisiones de rayos catódicos de aquellos maravillosos años 80, e incluso nos desbloquearán al Champiñón Misterioso, que permitirá a Mario adoptar la apariencia de otros personajes icónicos como Link, Kirby o la Entrenadora de «Wii Fit», además de incluir sus animaciones y efectos de sonido específicos. Sin embargo, también podremos desbloquear esta opción completando el modo 100 Mario Challenge. Aparte, muchos otros amiibo ya en el mercado serán compatibles con "Super Mario Maker". Eso sí, hasta finales de año no disfrutaremos de los dos amiibo exclusivos.



Animal Crossing
Happy Home Designer

Los rumores sobre un nuevo juego en la serie que incorporase una serie de novedades eran ciertos: «Animal Crossing» vuelve a la carga con la intención de revelar el decorador que llevamos dentro.

Animal Crossing» ha sido una valiente rareza en los videojuegos prácticamente desde el primer momento en el que Nintendo lo presentó. Con la enormidad de su planteamiento, donde nos convertimos en el alcalde de un pueblo y administramos algunas de las tareas que semejante cargo conlleva, la lista de opciones es casi infinita.

Durante el pasado E3, Nintendo enseñó lo que va a ser su nueva vuelta de tuerca al universo «Animal Crossing», con «Happy Home Designer». La idea surgió a los desarrolladores cuando se dieron cuenta de que las tareas normales de dirigente de una ciudad consumían mucho tiempo y dejaban de lado las posibilidades de personalización que podía ofrecer el título. Por esto es que Nintendo decidió crear «Happy Home Designer», en donde se condensa una de esta lista de actividades: el diseño del hogar.

Los jugadores que conocen la serie sabrán que uno de los aspectos del juego es la posibilidad de personalizar el hogar propio. Los diseñadores quisieron extraer este concepto y modificar su propósito; no se trata de cómo quiero yo que luzca una casa, sino de cómo yo, como 'diseñador', logro suplir las necesidades de mis clientes, que son los habitantes del pueblo.

Para crear el juego, sus desarrolladores tuvieron que pensar en cosas como qué colores le gustarían a cada personaje, o qué objetos deberían tener en su hogar según sus actividades. El reto para los jugadores es conocer a los vecinos que viven en este pueblo de Animal Crossing, hacerse amigo suyo y aprender a conocer sus objetos favoritos, oír sus necesidades y diseñar un

Nintendo | Simulación
2 de Octubre 2015 | 3+
www.nintendo.es





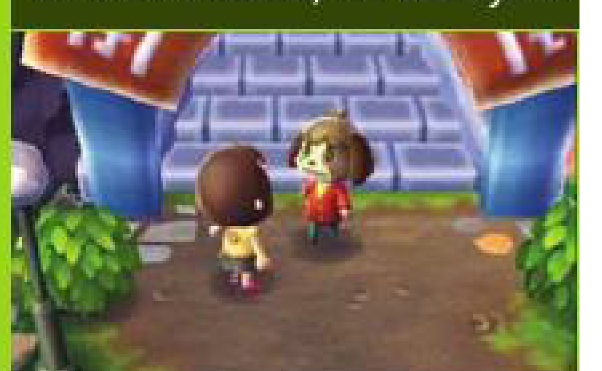






... Y animales de sobremesa

Wii U también tendrá su ración de «Animal Crossing» con Amiibo Festival, de corte similar a «Mario Party». El objetivo de los minijuegos será acumular puntos, comprar nabos y esperar el momento idóneo para venderlos dentro de la línea temporal del mismo juego. Anunciado para finales de año, el juego se venderá en un pack que incluirá dos figuras y tres tarjetas amiibo. Aunque el tablero siempre será el mismo, los minijuegos y la ambientación irán cambiando en función de la época del año que elijamos dentro del calendario del propio título, lo que también cambiará el valor de nuestras hortalizas.





Animales de bolsillo...

En una entrevista de 2013, el productor de la serie, Katsuya Eguchi, lucubraba sobre qué hacer para el siguiente capítulo de la serie. No sabían con seguridad para qué consola aparecería, y dejó entrever que Wii U era la más firme candidata. Sin embargo, este Abril Nintendo confirmó que la secuela directa sería exclusiva para 3DS, y que su hermana mayor recibiría otro tipo de juego basado en «Animal Crossing». Esta diferenciación tiene sentido por el espíritu de cada plataforma: en la portátil lo normal es jugar en solitario, mientras que en Wii U se busca la diversión acompañado de los amigos.



Siguiendo el acertado diseño de personajes, en «Animal Crossing Happy Home Designer» nos seguiremos encontrando con dulces animalillos poblando cada rincón de nuestro pueblo. Cada uno de ellos tiene su propio gusto, y a ti te tocará descubrirlo para que se sientan en casa en un hogar diseñado por ti mismo. Sus propios colores son una buena pista para empezar a decorar, así que no te dejes fuera ningún detalle, por pequeño que sea.

espacio que haga que ese hogar les genere la felicidad.

Técnicamente volvemos a gozar de sencillas pero fluidas animaciones, en un mundo 3D muy consistente y variado. Hay una serie de personajes con historia y estilo propio que añaden vistosidad en el desarrollo general. Lo curioso a la hora de diseñar no es sólo que se vayan a crear hogares, sino que al acertar en los gustos de los habitantes se pueden activar escenas que nos muestran más sobre estos individuos y sobre el pueblo en el que vivimos. Estas escenas están cuidadas al detalle, y dotan de cierta historia al desarrollo de los acontecimientos.

> Su innegable sentido de la estética y el buen rollo que desprende convierten a este título y a la saga en referentes de un género único y particular

Como todos los capítulos de la serie, «Happy Home Designer» tiene un sabor oriental único. Seremos como unos diseñadores japoneses en un mundo inundado de colores y buen rollo como pocos juegos son capaces de transmitir.

Previsto su lanzamiento en Europa para Octubre, que no te extrañe que una vez que lo tengas en tus manos te apetezca mudarte a este entorno de fantasía. Si «Animal Crossing» hubiera tenido representación política en las últimas elecciones municipales, no te quepa duda que hubiera acabado gobernando, con o sin coleta, vaya que sí.

¿Qué harías sin tus amiibos?

Durante la presentación de «Happy Home Designer» se habló largo y tendido sobre la gran novedad en la franquicia: las tarjetas amiibo. Gracias a ellas los jugadores podrán cargar a sus personajes favoritos para cargar sus casas, o en otras ocasiones, podrán llamarlos para que visiten otra de las casas que



están construyendo y activar escenas. Por ejemplo, un personaje que quiere una casa para celebrar su cumpleaños puede –después de diseñarla y dejarla lista– llamar a varios personajes a ese hogar para activar una celebración, y de esta forma desbloquear una escena donde el cliente celebraba su cumpleaños con los demás habitantes del pueblo. Se trata de una alternativa rápida y barata a los amiibos y que se prevé que tenga igual o más aceptación que las ya exitosas figuritas gracias a la posibilidad de distribuirlas con mayor facilidad. En la gran 'N' no dejan de fabricar jugosas ideas.



Un E3 histórico

La feria de videojuegos por excelencia ha cerrado sus puertas con multitud de sorpresas, conferencias memorables elevadas al grado de espectáculo y acuerdos inesperados entre compañías. Seguida desde Los Angeles y desde casa, ha traspasado fronteras con una gran

A Cuando todavía no se han cumplido dos años de la llegada de las nuevas máquinas, la feria de este año ha regalado productos para dignificar las palabras «nueva generación». Muchos de ellos tienen fecha para un 2016 cargado de buenas sensaciones, pero el presente 2015, con nuevas aportaciones y sobresalientes reciclajes, aún tiene material para cerrar el año con broche de oro.

MICROSOFT

El espectáculo verde priorizó su presentación con los productos exclusivos que le han subido al podio del mercado. Como es mejor no andarse con chiquitas, la conferencia empezó a lo grande, con «Halo 5: Guardians» (27 octubre) y su modo cooperativo de 24 jugadores en un taquicárdico gameplay. «Gears of War 4» no quiso quedarse en casa y se unió a la fiesta con una demostración in-game de muchos quilates técnicos, así como la belleza artística del desconocido aunque bello «ReCore» de KeiJi para la próxima primavera. No obstante, los viejos rockeros que se esperaban volvieron a encandilar a sus fans, ya fuera con la demo más aventurera y nevada de «The Rise of Tomb Raider» o a lomos del flamante Ford GT que presentó la sexta entrega de «Forza Motorsport» para el 15 de septiembre. Pero la casa también se encargó de anunciar servicios exclusivos para atraer a fieles y dudosos. La retro-compatibilidad de juegos de 360 con One para Navidad fue quizá el detalle que todos esperaban, pero también incluyeron en su catálogo de exclusividades las virtudes del mando Elite con nuevos botones traseros y piezas intercambiables, una demostración de Oculus Rift en la previa de la feria, el servicio Xbox Game Preview o la increíble apuesta por HoloLens y su Realidad Aumentada para «Minecraft» o «Halo 5». Fuera del terreno estricto de Microsoft, asistimos a presentaciones tan esperadas como «Dark Souls III» y su tenebroso tráiler; «Fallout 4»; las virtudes de XOne con lo nuevo de Tom Clancy: «Rainbow Six Siege» y «The Division»; «Garden Warfare 2» (finales 2015) de la rocambolesca «Plants vs. Zombies» y juegos de corte indie.



| ReCore | Una joven y un perro robotizado protagonizan esta historia en la que ambos tratarán de dar vida a unos robotitos del estilo WALL-E. El segundo juego de la conferencia destacó por la novedad, el detallismo y el misterio de su escenario alienígena.

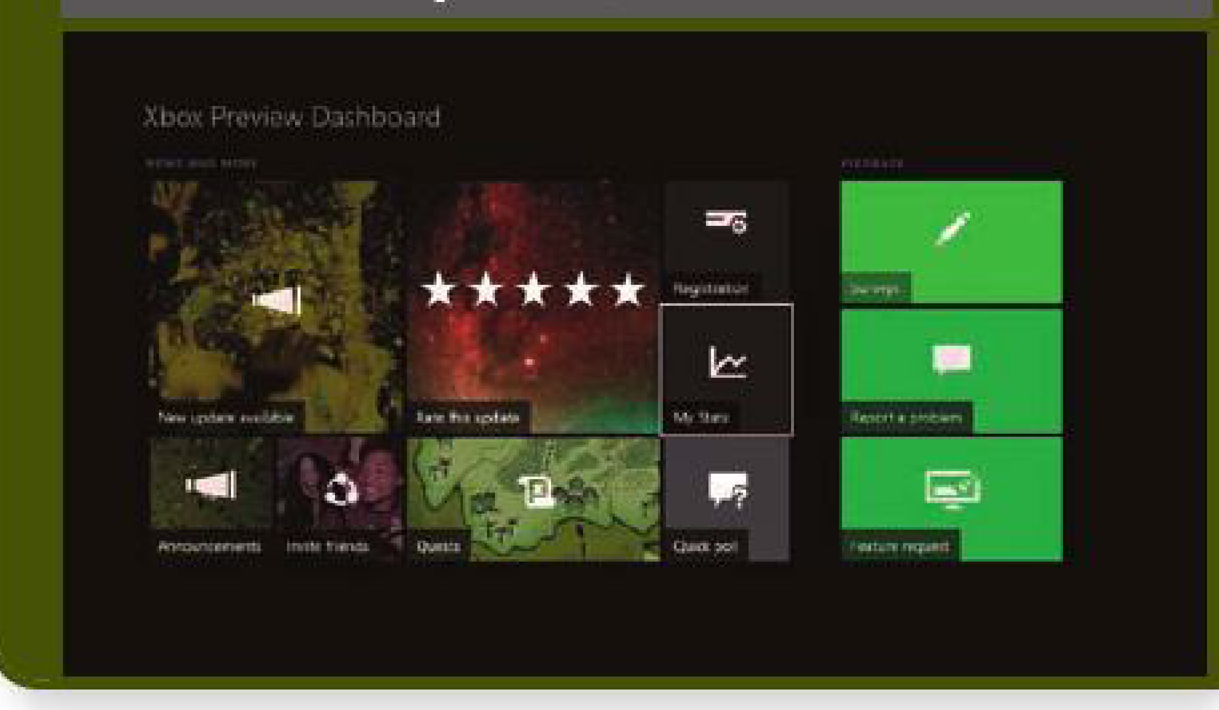


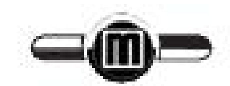
MICROSOFT GANA PRIVILEGIOS Y SE COMPROMETE CON LA CAUSA INDIE

Una nueva ola de exclusividades llega a XOne con los últimos títulos 'made in Tom Clancy'. En el caso de «Rainbow Six Siege», el juego incluye, además, «Rainbow Six: Vegas» y «Rainbow Six: Vegas 2» para la mayor de Microsoft, y la beta exclusiva para «Tom Clancy's The Division» también se espera para diciembre de este mismo año. En materia indie, «Gigantic», «Tacoma», «Ashen», «ION», «Cuphead» y «Beyond Eyes» son los títulos más relevantes que darán el salto a la nueva generación de Microsoft en una fecha aún por determinar. Por su parte, Rare vuelve a la carga con «Sea of Thieves», un próximo MMO de temática pirata todavía en desarrollo.



XOne se hace fuerte en servicios exclusivos 'pata negra'
Los cerebros de Microsoft se han puesto a trabajar y han regalado nuevas estrategias a tener cuenta en el futuro. El plato fuerte fue, sin duda, el sistema de retro-compatibilidad que permite reutilizar los juegos de 360 en la máquina de nueva generación con un escrupuloso respeto por las funcionalidades del original. El juego se validará y aterrizará en nuestra librería para dar una nueva oportunidad a nuestros viejos tesoros. Por otra parte, el sistema Xbox Preview nos permitirá probar juegos en desarrollo desde nuestra casa, destacando «The Long Dark», «Sheltered», «Elite Dangerous» o «ION» como los primeros productos a nuestra disposición.







| Horizon Zero Dawn **|** En este original y sorpresivo MMO post-apocalíptico para 2016, con prehistoria y elementos futuristas en sintonía, nos situamos en un nuevo principio de los tiempos en el que lucharemos contra dinosaurios robotizados, descubriremos el fuego y empezaremos de cero como nuestros antepasados.

SONY

Como en un gran circo romano, los asistentes a la fiesta de Sony miraban a la arena en búsqueda de emoción y acción. 2016 fue la fecha escogida para situar la mayoría de revelaciones y sorpresas exclusivas de la compañía, las cuales comenzaron con el resurgimiento de un título que se suponía en el olvido. «The Last Guardian» se desperezó y mostró un excelso gameplay con las mecánicas y la magia artística de Fumito Ueda. La siguiente perla que nutrió la gran corona de Sony la puso «Horizon: Zero Dawn» con el impresionante demo de Guerrilla Games. Las excelencias de este mundo abierto pasan por una aventura que mezcla prehistoria con robótica, dos géneros que casan con maestría y delicadeza en esta joya post-apocalíptica. Por su parte, el nuevo tráiler de «Uncharted 4» sirvió para conocer sus últimas facetas, como la conducción, pero el auditorio subió los decibelios con la sorpresa más inesperada y nostálgica del día, que levantó vítores, aplausos y las manos al cielo en señal de incredulidad. Fue Adam Boyes quien, aprovechando el anuncio para PS4 y PS Vita del bello «World of Final Fantasy», sacó a la luz el tráiler del remake de «Final Fantasy VII» con la transformación en humanos de los muñequitos de aquella clásica aventura. Pero entre tanta expectación, aún hubo tiempo para saborear un gameplay del precioso indie «No Man's No Sky»; el próximo «Batman Arkham Knight» y sus exclusividades para PS4; próximas joyas como «Shenmue III», «Dreams» o «Street Fighter V»; o descubrir más sobre Project Morpheus (primera mitad de 2016). Como cada año, la cita con «Call of Duty» no podía faltar, y ésta se produjo con pequeñas raciones de «Black Ops III» y su beta anunciada para agosto en PS4. Igual que ocurrirá con «Assassin's Creed: Syndicate» y Ubisoft, PS4 ha obtenido ciertos privilegios para este 2015 con Activision. Sony también confirmó el acuerdo con Spotify y anunció su canal de TV Playstation Vue.



| The Last Guardian | El juego de Team ICO produjo entusiasmo, sorpresa y alivio entre la cúpula mediática. La amistad entre la mascota Trico y el niño 'prota' en un mágico mundo de puzles y plataformas es la piedra angular de esta maravilla artística pensada para 2016.



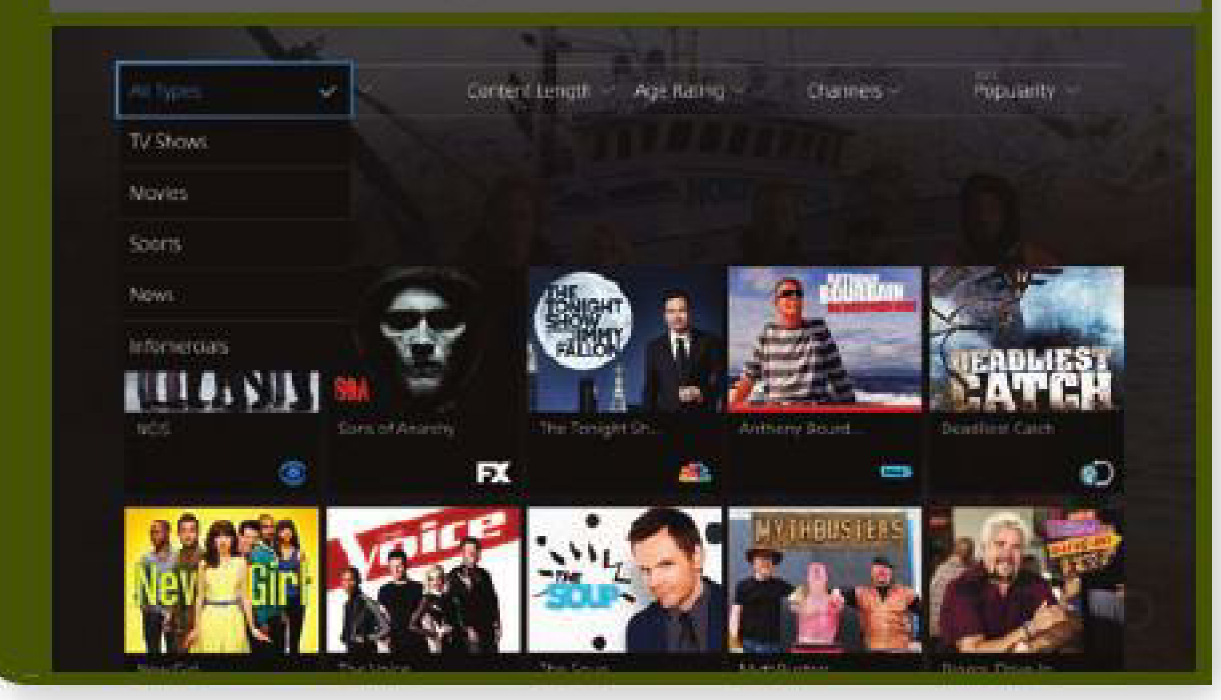
PROJECT MORPHEUS, UN FUTURO DE CIENCIA FICCIÓN

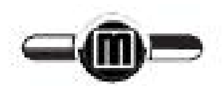
Espradas para la primera mitad de 2016 con un precio de salida desconocido, las gafas de realidad virtual de Sony, su ambicioso Project Morpheus para PlayStation 4, nos han dejado con muy buenas sensaciones en el E3 de Los Ángeles. Bastante cómodas, con una enorme calidad de imagen y un buen puñado de demostraciones técnicas de lo más llamativas, el sistema nos ha permitido vislumbrar ese futuro por el que tantas compañías comienzan a apostar. Incluso el uso de un dispositivo como PS Move se ve muy beneficiado de esta nueva tecnología. **Algunas de sus esperadas joyas jugonas son Eve Valkyrie, Playroom y London Heist.**



Una nueva era de sistemas 'only Play Station'

El acuerdo de Sony con Spotify cristalizó durante el E3 y permitirá utilizar la aplicación en PS3 y PS4 a través de PlayStation Music, una gran herramienta para crear listas de reproducción, buscar artistas y escuchar música mientras jugamos. Por otro lado, Andrew House se encargó de presentar Play Station Vue, un sistema a 49'99 dólares con la programación de cadenas americanas tan famosas como Fox, CBS, National Geographic y MSNBC y otras que exigen una suscripción adicional. Por desgracia, el servicio se ha limitado, por el momento, a Estados Unidos, por lo que tendremos que esperar para ver lo que ocurre dentro de nuestras fronteras en el futuro.





| Star Fox Zero | La apertura y gran novedad de la conferencia llegó de la mano del aventurero zorro y su tropa. Con Miyamoto descubrimos el uso del gamepad como cabina de mandos, algunas transformaciones para Arwing y un nuevo vehículo, todo ello disponible durante el prsente año.

NINTENDO

Como un guiño a toda la familia, Nintendo inició su Digital Eevent con muñecos de trapo de sus mandamases que se transformaron en personajes de la franquicia Star Fox. La astuta pantomima sirvió para presentar lo nuevo del zorro estelar: «Star Fox Zero» (cuarto trimestre 2016), con el mismísimo Shigeru Miyamoto como encargado de mostrar el uso de la doble pantalla en el juego. Al diseñador y productor japonés le siguió Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo en Estados Unidos, con la demostración del panorama creativo que ofrece «Mario Maker», amiibo incluido. Estas figuritas también presentaron su debut en el mundo del motor con los vehículos de sus personajes amiibo (Turbo Charge Donkey para Kong y Hammer Slam para Bowser) para «Skylanders 'Superchargers», y continuó con la revelación de «Animal Crossing Amiibo Festival» para el último trimestre de 2015. Y, como la jornada tenía previstas más sorpresas, Link y compañía nos ofrecieron las primeras imágenes de «The Legend of Zelda: Triforce Heroes» para 3DS (octubre) con su multijugador para tres personas. De hecho, la portátil de Nintendo ha recibido la mayoría de los flashes: «Hyrule Warriors Legends» llega en el primer trimestre de 2016 con gráficos acongojantes y, como sorpresa para la pequeña de Nintendo, aterriza «Metroid Prime: Federation Force» y su genial modo cooperativo local y online. Además, «Xenoblade Chronicles: X» puso la guinda a una Wii U que continúa dando guerra. Finalmente, la compañía prepara el RPG Genei Ibun Roku #FE con esencia Manga para 2016, Pokémon regresa con un interesante 'Pokémon Super Mystery Dungeon' lleno de mazmorras, y también nos espera la magia de YO-KAI WATCH, que barrió en Japón.



| The Legend of Zelda Triforce Heroes | 3DS está de enhorabuena y la aventura clásica de Link con cámara elevada es una de sus exitazos que se esperan para lo que queda de año. El juego incluye la novedad del multijugador para tres usuarios, además de puzles y mazmorras.



NUEVA SAVIA MARIÓFILA PARA EL PRÓXIMO CURSO

Este 2015, Mario desplegará sus encantos para celebrar su 30 cumpleaños. A pesar de que «Super Mario Maker» se irguiera como uno de los protas de la feria nintendera (11 de septiembre a la venta), el asunto pasó a mayores con «Mario Tennis Ultra Smash», que devuelve al ojito derecho de Nintendo a la máxima competición tenística, y con «Mario & Luigi: Paper Jam» (segundo trimestre 2016), en el que los hermanos fontaneros comparten las aventuras papeleras que ya vimos con el líder del tándem. Además, la diversión «Animal Crossing» dilata su oferta con el ya conocido «Happy Home Designer» para 3DS, listo el 25 de septiembre.



¡Nindies para todos!

Durante la frenética feria de Los Angeles, Nintendo desveló sorpresas que atraparon el corazón de sus fans más incondicionales. Con la idea de penetrar con fuerza en la moda indie, el programa Nindies@Home ofreció a los usuarios europeos la oportunidad de descargar gratuitamente, hasta el 22 de junio, las versiones demo de nueve de sus juegos indies («Extreme Exorcism de Ripstone» y «forma.8 de Mixed Bag», entre otros) mediante la eShop. Por suerte, hay vida más allá del E3 y la casa ha decidido aplicar durante un mes un 15% de descuento sobre los juegos terminados, aunque los afortunados tenrán que haber jugado a dichos Nindies previamente.



| Fallout 4 | **Su gameplay era uno de los más esperados y cumplió sus expectativas con las opciones de primera o tercera persona, la opción de construir o reconstruir nuestro propio territorio y la inclusión de un perrito a nuestro servicio, todo ello en este peculiar RPG post-apocalíptico.**

THIRD PARTIES

Aunque muchas compañías demostraron su potencial en conferencias ajenas, algunas de ellas se afincaron tras los muros de sus propios eventos. Como es lógico, Electronic Arts fue fiel a su espíritu deportivo con «FIFA» y «NBA Live 16», pero sus grandes y nuevas bestias no tardaron en despertar. La enigmática cuarta entrega de «Mass Effect» se reveló con el suntítulo de «Andromeda» para finales de 2016 y se convirtió en la reina de la conferencia, aunque «Battlefront» y «Mirror's Edge Catalyst» también tuvieron su gran hueco para abrir la boca de los asistentes con trepidantes gameplays. Y ya que la feria se encargaba de revelaciones y renovaciones, el esperado «Assassin's Creed: Syndicate» volvió a mostrar su próximo traje de gala victoriano, una vestimenta que Ubisoft cambiaría por el casco y el fusil para presentar su gran sorpresa: «Tom Clancy's: Ghost Recon: Wildlands», reforzada con sus hermanas mayores «Rainbow Six Siege» y «The Division». Bethesda fue otra de las protagonistas con conferencia exclusiva y lanzó bombas tan explosivas como «Fallout 4» y su extraordinario gameplay, el cual dejó a la audiencia con las ganas solo hasta el 10 de noviembre. El retorno de «Doom» (primavera 2016), «Dishonored 2» para este otoño y la beta de «Battlecry» estallaron con menos fuerza, pero también penetraron en la conciencia del público. Square Enix, responsable de las lágrimas vertidas por el remake de «Final Fantasy VII», guardaba armas menos nostálgicas pero tan rompedoras como «Deus Ex: Mankind Divided», que mezcla rol, sigilo y acción para 2016. Otras balas de igual calibre fueron «Kingdom Hearts III», el despertar del nuevo «Hitman» en género 'sandbox' y «Just Cause 3» (1 de diciembre), todos ellos con sobresalientes gameplays. Activision irrumpió en la feria con demostraciones («Destiny: El Rey de los Poseídos»), algún anuncio en la fiesta de Sony («Call of Duty: Black Ops III» a la cabeza) y recuperó su nota más cañera con «Guitar Hero Live» (23 de octubre). La feria finalizó en materia de conferencias con el exclusivo PC Gaming Show en el que «Gears of War: Ultimate Edition» y el lanzamiento de «Killer Instinct» atrajeron la máxima atención.



| Deus Ex Mankind Divided **|** **Shooter y RPG se volvieron a unir para engatusar a un público con ganas de lo último de la saga 'Deus Ex'. Adam Jensen vuelve mejorado mecánicamente para atrapar terroristas con sobredosis de tecnología puntera en sus carnes en esta impactante historia cyberpunk.**

Harvest Moon El Valle Perdido

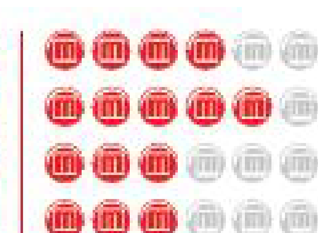
Vuelve el fenómeno granjero por excelencia en la cosecha Nintendo: más terrenos y variantes para cultivar, más animales y vecinos y nuevos controles y sorpresas te harán el rey del huerto.

Cada vez que brota, cual pimiento fresco o lechón reventón (ya se sabe, en la alegre granja pasan esas cosas), un nuevo título de «Harvest Moon», a cierta comunidad jugona se le abre una sonrisa de par en par. No solo por la naturaleza luminosa, optimista y ecológica de la saga, sino porque renueva el vivero de una de las franquicias más fértiles de los últimos casi veinte años. Y es que una treintena larga de títulos, entre la serie principal y sus adyacentes, han nutrido las consolas de Nintendo desde la lejana Super Nintendo allá por el 96, y todos manteniendo la filosofía de RPG rural instaurada por Yasuhiro Wada. ¿Quién teme a los huertos urbanos? Responde a la llamada de la naturaleza y que viva el espíritu hippy-hipster de la casa de la pradera.

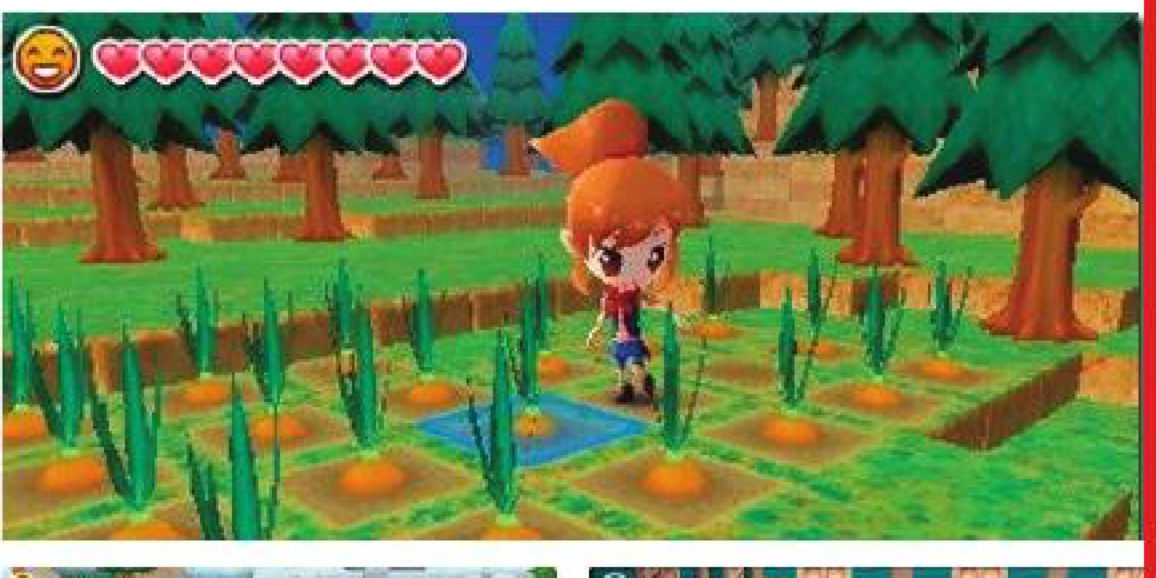
En esta ocasión, como en la canción de Crowded House (aunque evidentemente «Harvest Moon» suena al mejor Neil Young), tendremos que lidiar con "Four seasons in one day": nuestro coqueto valle se ve sumido en un invierno eterno, y de nosotros depende recuperar las estaciones del año y que vuelva a "rular" el ciclo de la naturaleza como Dios manda. Así, como es habitual en la serie, nos pondremos manos a la obra para dar forma a los terrenos, construir camino y edificaciones, explorar rincones bastante curiosos, conocer a personajes más rocambolescos aún y, sobre todo, cultivar. A diestro y siniestro y como si no hubiese un mañana. Por suerte, no todo va a ser darle al tajo, ya que también tendremos tiempo de entablar relaciones sociales con los lugareños y, con un poco de suerte, encontrar al amor de nuestra vida, qué bonito…

Nintendo | Estrategia | Junio | 3+
www.nintendo.es


Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





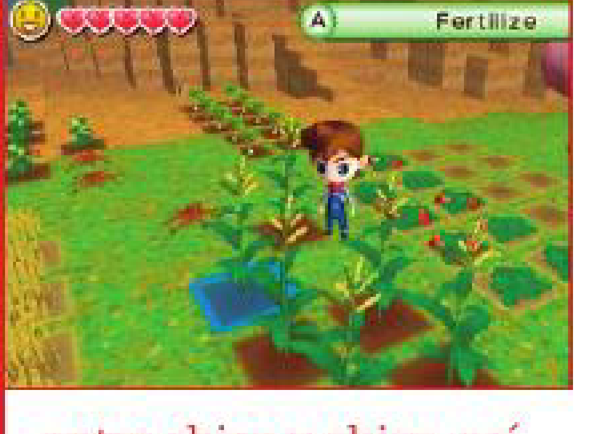






Como Pedro por la granja

Otra novedad interesante es la que afecta al control y manejo de nuestros personajes (por cierto, al principio del juego podremos elegir



entre chico y chica, así como su personalidad y estilo), dotados de unos movimientos y reacciones sensitivas e intuitivas, que nos harán circular como Pedro por nuestra casa por los animados territorios del juego. También interactuaremos con nuestros vecinos con soltura, e incluso pediremos audiencia "celestial y divina" por si la meteorología se descontrola. Todo es posible.



Gráficos cultivados

Aunque no es el primero de la saga presente en la 3DS, sí que estamos ante el más genuino representante de la auténtica tridimensionalidad gráfica de la que hace gala la consola portátil de Nintendo. Una característica esencial para disfrutar de todos los escenarios de nuestra aventura: valles nevados, bosques primaverales, manantiales y arroyos veraniegos… Todo, con un diseño sencillo que, sin llegar a ser espectacular, se amolda perfectamente a las exigencias de la historia. Por no hablar de las pintas de algunos personaje, casi propias de un cuadro de El Bosco versión retrofuturista.



Como se puede apreciar «Harvest Moon» sigue su línea "para todos los públicos" con una entrega donde nos calaremos la boina imaginaria hasta las cejas y nos entregaremos a conciencia a las labores del campo. Y, después de trabajar de sol a sol, podremos relajarnos decorando nuestra casa, echándonos una siestecita reparadora y soñadora, o dejando que los duendes de la cosecha hagan el trabajo sucio. Real como la vida misma, vaya.

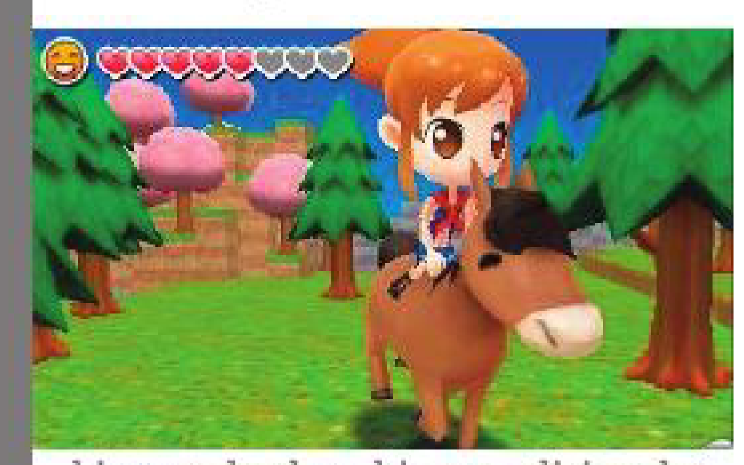
El reto está claro: convertirnos en el propietario de nuestra propia granja, con rebelión y todo si es menester y, como los cerdos orwellianos, decidir si queremos apostar por una gran superficie de corte capitalista que optimice al máximo sus recursos y crecer a gran escala, o preferimos ser granjeros comunitarios (y comunistas, por qué no decirlo, que no muerten) que cosecha por y para el bienestar de sus vecinos sin pedir nada a cambio. Libertad absoluta para decidir cómo y cuándo crece nuestra cosecha y de qué forma criar al ganado: aunque nada de sacarse un master en vida campestre: la experiencia y el ensayo error siempre son las mejores madres de la ciencia y del cordero.

> Con las cuatro estaciones para meter en cintura y un sistema de juego mejorado, esta entrega de la saga se revela más extensa y nutritiva que nunca

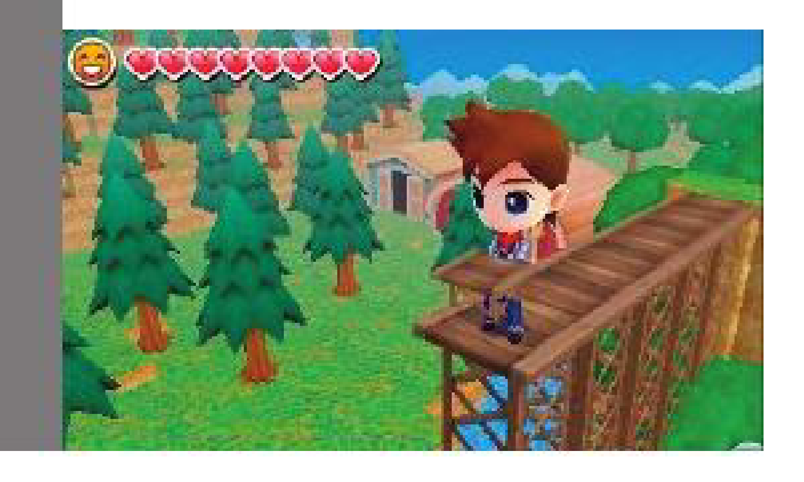
Pero, eso sí, cuanto más crezca nuestra propiedad, más atraerá a los habitantes del valle, con todos los factores positivos que esto conlleva: intercambios comerciales, negocios con gancho, trueques rimbombantes… y, como decíamos antes, pegar la hebra con alguna bella hortelana para formar una familia más de campo que las amapolas. Y es que este título no es solo un juego: es toda una declaración de intenciones y amor a la vida sana sin conservantes ni colorantes. Déjate llevar (al huerto, cómo no).

Guía de juego

La clave en «El valle perdido» es la libertad. Libertad, sí, pero asistida gracias a algunos trucos y tutoriales (esquilar una oveja u ordeñar una vaca rebelde) y ciertos duendecillos de las cosechas que revolotean ante nosotros ojipláticos. Pero si realmente queremos que nuestro invento salga a flote deberemos controlar el sistema de cultivos, teniendo en cuenta que todos los cultivos cuentan con numerosas variantes que necesitarán ser descu-



biertas: desde cultivos tradicionales a gigantes como en «New Beginning». Y ojo a las mutaciones, que incluyen flores púrpuras que crecen a partir de semillas de color rosa, cebollas perla que crecen de una semilla de cebolla normal y calabazas misteriosas que pueden crecer cuando se plantan en terrenos pantanosos. Los cultivos se pueden plantar en cualquier lugar, en elevaciones más altas o más bajas, más cerca o más lejos del agua, en tierra seca o en terreno pantanoso, con nuevas variantes según el sitio. Resumiendo, tendremos más de 100 cultivos disponibles, y solamente el repollo tiene diez variaciones, como la col o la col roja gigante.



Fdo. Borja Santos Robledo

Fossil Fighters Frontier

Red Entertainment y Nintendo dan la bienvenida a los inquilinos más feroces de la prehistoria en lo último para 3DS. ¡Preparad escáneres y taladros, que hay mucho pasado que sacar a la luz!

Los dinosaurios, a pesar de su lejana extinción y nula comparecencia en la era del hombre, han alimentado de múltiples formas la cultura popular. Carreras universitarias, películas, series de TV y parques temáticos se han encargado de resucitar a las legendarias criaturas, una tarea difícil, polvorienta y, a veces, demasiado imaginativa, tanto que ha provocado títulos como «Fossil Fighters Frontier». Este peculiar universo se caracteriza por la existencia de los vivosaurios, unas criaturas maquilladas con excentricidad pictórica que pueden volver a la vida con aparatejos tan normales como la máquina de reanimación en miniatura, entre otros artefactos con más solera. Para ello, los habitantes de dicha tierra realizan una depurada técnica arqueológica para devolver la vida a nuestros reptiles favoritos. Obviamente, el mal acecha, y en este caso posee el nombre de un holandés cabreado, Dr. Baron von Blackraven, un nuevo villano con título universitario para no romper con la tradición de científicos megalómanos. Su pretensión es usar a los dinosaurios con fines maléficos, y, aunque hay muchos protectores de los bichitos, nosotros somos los aspirantes a Guardianes de los Fósiles que los animales necesitan. Dicha organización pro-vivosaurios surgió con el fin de proteger a los dinosaurios y los Parques Fósiles destinados a su investigación y cuidado.

Como buen RPG en tercera persona con capas de barniz estilo Pokémon, la aventura comienza con la misión de un joven que trata de convertirse en Guardián de los Fósiles desde su posición de aspirante, con doctores importantes (Porf. Little) y mandamases simpáticos (Capitán Stryker) perte-

Nintendo | Rol | A la venta | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

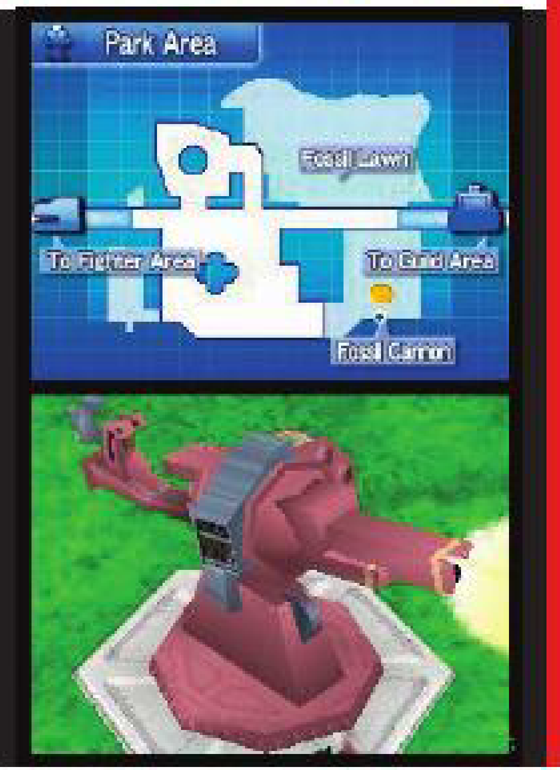












Mundo arqueológico

La auténtica aventura prehistórica se vive en solitario, igual que un forajido en una 'road movie'; no obstante, todo aventurero necesita relacionarse y recopilar anécdotas por



el camino. El modo multijugador ofrece la excavación conjunta con un compañero gracias a la red local, así como los enfrentamiento con colegas en el Torneo por equipos o las batallas con amigos entre dos, cuatro y hasta seis personas en el Combate Local. A través del Combate en línea, podremos machacar a Guardianes de todo el mundo y satisfacer nuestras ansias de poder a nivel planetario.



Excavaciones óseas

Nuestra misión principal consiste en encontrar fósiles y reanimarlos. Con el huesomóvil y el botón L, peinaremos los yacimientos en busca de calaveras y extremidades prehistóricas. A continuación, la pantalla táctil se convertirá en nuestro muestrario de material con herramientas tan útiles como los rayos X para localizar el área de búsqueda, un martillo para excavar grandes superficies y un taladro destinado a las tareas más delicadas. Automáticamente, accederemos a la ficha del dinosaurio con los datos relativos a su tipo, período, hábitat, dieta, habilidades y una imagen en movimiento del bicho.



Multitud de misiones complementarias te esperan para rellenar las tareas de excavación y combate. El capitán Sktryker (foto) es quien 'parte el bacalao' en la organización de los Guardianes de los Fósiles y tratará de recompensar tus muestras de valor y protección de los vivosaurios, aunque algunas criaturas acaban de ser reanimadas y su indisciplina te obligará a meterte en líos. ¡Ojo con el pequeño gamberro de escamas rojas de la imagen!

necientes a la organización que encontraremos por el camino y nos echarán una mano. Nuestro personaje, un Ross Geller en potencia con impronta Manga, se encargará de formar un equipo de dinosaurios previa resurrección en los yacimientos de los Parques Fósiles. Dichas mascotas terroríficas nos vendrán de perlas para combatir a sinvergüenzas y vivosaurios errantes, los pobres diablos que vagan de aquí para allá tras su extravío post-reanimación.

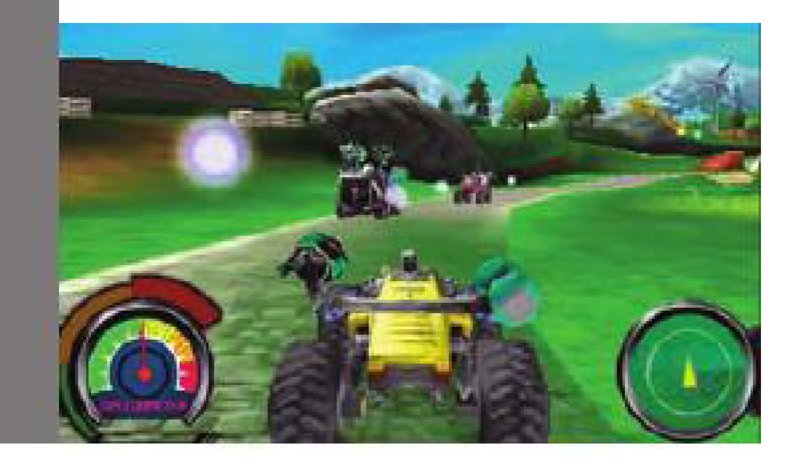
Espíritu paleontológico y maestría arqueológica se unen para revivir a las criaturas más espectaculares que habitaron en La Tierra

Antes del esperado test para ingresar en la plantilla de Guardianes, es necesario entrenar y conocer todas las maravillas disponibles en los Parques Fósiles. Para empezar, un joven nos da la primera lección al volante como aspirantes. El huesomóvil no es un vehículo normal y corriente, sino un 4X4 que combina motor, ruedas y velocidad con un depurado sistema de reanimación de dinosaurios, algo que todavía no se ha visto en un Peugeot. Además, contiene un sistema de navegación VR-OOM externo, está sujeto a personalización y la maestría a sus mandos puede llevarnos a la victoria en las carreras de la Fórmula F. Por otro lado, debemos formar equipo con otro de los aspirantes y llegar con él a la prueba final en el Estadio Fósil. ¿Listos para desenterrar la historia?

Guía de juego

Fiel a la cultura RPG, «Fossil Fighters Frontier» basa los enfrentamientos entre personajes en los combates por turnos. Cuatro ataques por dinosaurio, una gran reserva de Energía Fósil recargable para ejecutarlos y nuestra munición de apoyo concentran la esencia de las batallas cuerpo a cuerpo, posibles entre dos o más jugadores. A diferencia de otros juegos que usan sistema de lucha similares, esta experiencia aprovecha al máximo las funcionalidades de la 3DS, como la pantalla táctil y su sistema de cuadrícula para posicionar a los dinosaurios combatientes según su rapidez. La naturaleza de los mismos o los golpes recibidos sobre el terreno pueden variar su posición en la cuadrícula (de frente o de espaldas), favoreciendo o perjudicando su devenir en función de los ataques. En territorio hostil, los terminales de asistencia nos ayudarán a cambiar criaturas en el equipo, recargar su munición de apoyo o salir por patas utilizando el teletransporte.





God of War III Remasterizado

El Fantasma de Esparta quiere revivir su insaciable venganza en PlayStation 4, ahora con más poderío gráfico y contenidos adicionales.

Cuando Kratos se estrenó en PlayStation hace nada menos que diez años, dejó pasmados a todos gracias a un control, historia y apartado visual colosales. Tardó un lustro en dar el salto a PS3, donde protagonizó un juego, «God of War III», que supuestamente ponía fin a su historia de manera impecable, con unos gráficos que aún hoy te hacen levantar las cejas en admiración. Considerado el mejor capítulo de la serie, la tercera entrega ha sido la elegida por Sony para celebrar la década que Kratos lleva consumando su sed de venganza, en una edición remasterizada que estará disponible para PS4 desde mediados de Julio.

Ambientado en el mundo de la mitología griega, «God of War III» Remasterizado destaca por un lavado de cara que incluye un aumento en la resolución (de 720p a 1080p) y mayor tasa de refresco (de 30 frames por segundo a 60), lo que se traduce en una suavidad y

El héroe espartano se da un lavado de cara y muestra más músculo en sus épicas aventuras con PS4

unas texturas impresionantes. Si el aspecto del juego en general ya es envidiable, espera a ver las sanguinarias escenas cinemáticas, que se mueven con el mismo motor gráfico y que son dignas de cualquier película de animación de gran presupuesto. El empeño puesto en el fotorrealismo, con detalles magníficos en las texturas de la piel o la iluminación, hacen creíble hasta el rincón más escondido y fantasioso del Hades.

Tanto si probaste la versión original como si eres nuevo en la serie, «God of War» es una delicia cada vez que se revisita. Con las adiciones incluidas en esta versión, tienes la excusa perfecta para volver a escribir la historia, y de paso aliviar la espera para el rumoreado «God of War 4».

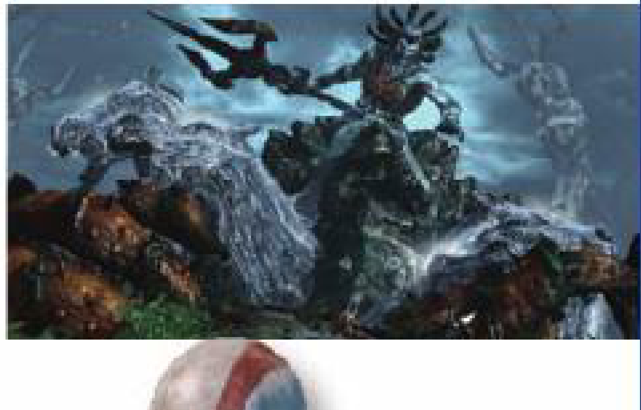


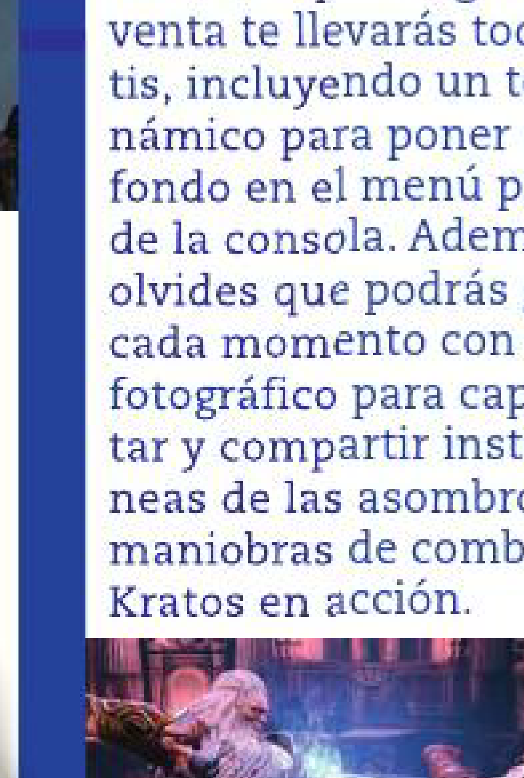
Kratos ya tenía una apariencia temible cuando se estrenó en PS3 hace cinco años, así que imagínate cómo se mueve en PS4 con texturas que cuadriplican su resolución. ¡Qué tiemblen sus enemigos!

Sony | Aventura, acción
Julio | 18+
http://es.playstation.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	6/6
Originalidad	2/6

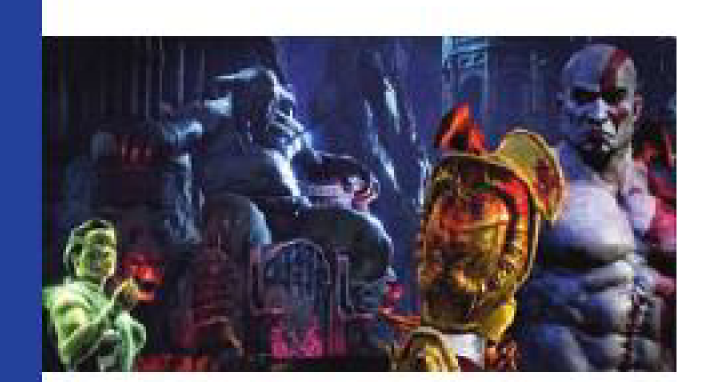






Nuevas incorporaciones

En PlayStation Store habrá unos cuantos trajes adicionales y contenido extra disponible para comprar después de su lanzamiento,



pero si reservas el juego antes de que salga a la venta te llevarás todo gratis, incluyendo un tema dinámico para poner de fondo en el menú principal de la consola. Además, no olvides que podrás grabar cada momento con el modo fotográfico para captar, editar y compartir instantáneas de las asombrosas maniobras de combate de Kratos en acción.

Disney Infinity 3.0 Play Without Limits

La exitosa franquicia Disney regresa y trae consigo el universo Star Wars con tres Play Set de la saga galáctica y la fantasía de lo próximo de Pixar, Inside Out.

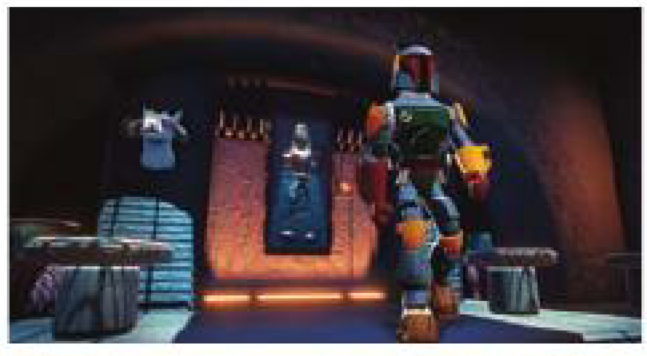
Twilight of the Republic», «Rise Against the Empire» y «El Despertar de la Fuerza» son los tres esperados Play Set para este 2015. El primero está situado entre el episodio II y III de la franquicia de Geroge Lucas, y en donde el maestro Anakin Skywalker y su padawan Ahsoka Tano (inluidos en el Starter Pack) visitarán las tierras de Tatooine, Coruscant, Geonosis y Naboo para luchar contra droides de combate y unirse a líderes como Yoda o Obi-Wan Kenobi (a la venta por separado) en su enfrentamiento contra los Separatistas.

Por su parte, «Rise Against the Empire» viaja a la trilogía a original con Luke Skywalker y la Princesa Leia como protagonistas de la expedición. Con la ayuda de Han Solo y Chewbacca, se

> Rebeldes e Imperio se suman al ingenioso universo de los personajes más queridos de Disney

enfrentan al temible Darth Vader por tierra y aire a lomos de vehículos tan míticos como un Bantha o un caza estelar Ala-X. El Despertar de la Fuerza, la próxima película de la saga, tendrá su propio Play Set más adelante.

Fuera del espacio Star Wars, lo nuevo de «Disney Infinity» también investiga en la película Inside Out (estreno en julio). La mente de Riley, su personaje principal, configurará el Play Set en el que las figuritas que representan todas sus Emociones (Alegría, Miedo, Ira, Asco y Tristeza) estarán disponibles para enfrentarse al disparatado universo que se ha desatado en la cabeza de la chica, con el brócoli, la empanada, los murciélagos y criaturas cenagosas campando por doquier. Las nubes, las plataformas musicales y las barreras de gravedad se postulan como sus nuevos y rompedores modos de juego.

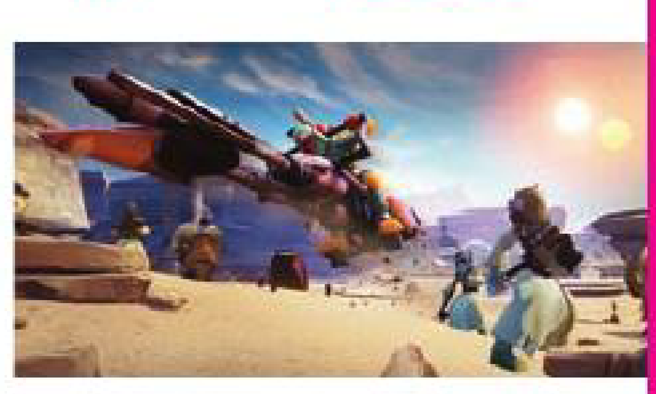


El lado oscuro ha invadido el mundo Disney y los rebeldes son los únicos capaces de cortarles las alas. El Toy Box te facilitará escenarios surrealistas habitados por tropas de personajes Disney con ganas de patearle el culo al mal.

Disney Interactive | Acción
Este verano | 7+
https://infinity.disney.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

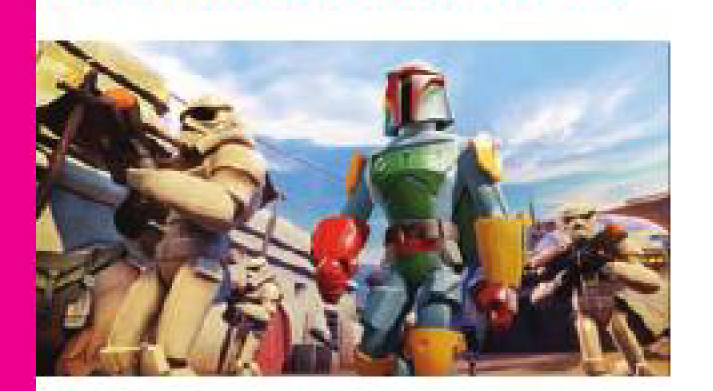




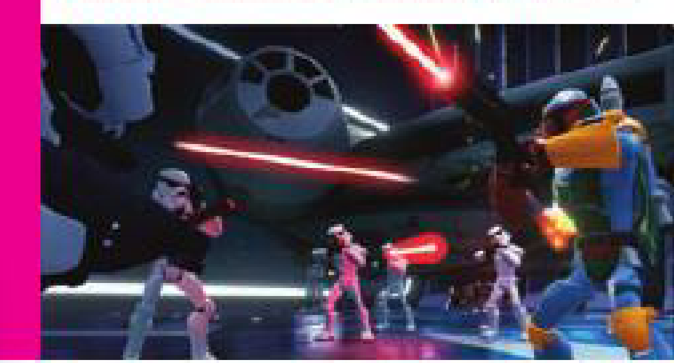


Cientos y uno más

Aparte de los personajes de Star Wars e Inside, el mejorado Toy Box incluye un nuevo portal 3D y a todos los personajes lanzados hasta la fecha, es decir, los líderes Disney más míticos, los más recien-



tes y, cómo no, los superhéroes de Marvel de la anterior entrega. Se pueden crear mundos totalmente personalizados con un gigantesco batiburrillo de personajes que mezclará fantasías tan dispares como Piratas del Caribe, Mulán, Iron-Man o Star Wars, entre muchos otros. Y además, se esperan los Toy Box Takeover y Toy Box Speedway, dos nuevos sistemas para disfrutar en modo multijugador.





LEGO Jurassic World

Warner Bros | Aventura, acción | Junio | 7+
www.lego.com/en-us/jurassicworld

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	6/6
Originalidad	4/6

Recuerdos cinéfilos

La saga iniciada por Steven Spielberg en la gran pantalla no podía obviar la esencia del cine. De hecho, el director de Tiburón se permite un pequeño cameo, así como guiños a muchas de sus películas que deben descubrirse según avanza el juego. Pero lo que realmente destaca es la recreación de secuencias reales de las películas, como la aventura con los velocirraptores en el laboratorio o multitud de huidas que tienen como protagonista un jeep, el pánico y un Tiranosaurio Rex que busca "divertirse" con nosotros. Las persecuciones lideradas por nuestros personajes serán un aliciente para descansar y pensar en cosas bonitas.



Dinosaurios a la carta

La nueva entrega de TT Games nos permite jugar a ser Dios. La manipulación de gatos persas o la clonación de ovejas se queda en mantillas con este divertido sistema de edición y personalización de dinosaurios que supone un nuevo reto a nuestra creatividad. Las piezas LEGO nos facilitan el intercambio de extremidades, cabezas y otros elementos para confeccionar seres excéntricos que cumplan con creces su función terrorífica. A continuación, es interesante rematar la obra biológica con un toque de color, ya que nuestros amigos con escamas pueden pasar por el estilista para llamar más la atención que un loro recién salido del tinte.

La adaptación de las novelas de Michael Crichton llega a las videoconsolas con la emoción del cine que implantó Steven Spielberg en sus pelis.

Cuando los éxitos están asegurados, parece difícil retirarse a tiempo con las dos orejas, el rabo y salir por la puerta grande en el momento de máxima gloria. Esa incontrolable actitud de no parar en el momento justo, de querer más cuanto más tienes, como les sucedió a los reyes absolutistas o a cualquier primo en un casino, ha propiciado un deseo irrefrenable por parte de la factoría juguetera al revisar cada producto cinematográfico salido de Warner Bros. TT Games y el mencionado estudio han vuelto a estrechar la mano para perpetuar una alianza que ha dejado de ser un juego.

El agua vuelve a temblar y el suelo a retumbar, esta vez con la reconfortante y aliviadora adaptación jugona de TT Games

En este caso, las piezas para levantar un nuevo imperio del videojuego están más que claras: bloques LEGO, risas y dinosaurios. Con motivo del pasado estreno de Jurassic World, el binomio TT Games-Warner Bros también ha abierto su particular parque temático y, entre sus atracciones, ha incluido en el juego el argumento de la película jurásica, así como el de los tres títulos anteriores (Parque Jurásico, el Mundo Perdido y Jurassic Park III) que encumbraron al tierno T-Rex. El juego consta de 20 capítulos (cinco por película) atrapados por la potente y nostálgica banda sonora que hará saltar las lágrimas a más de uno.

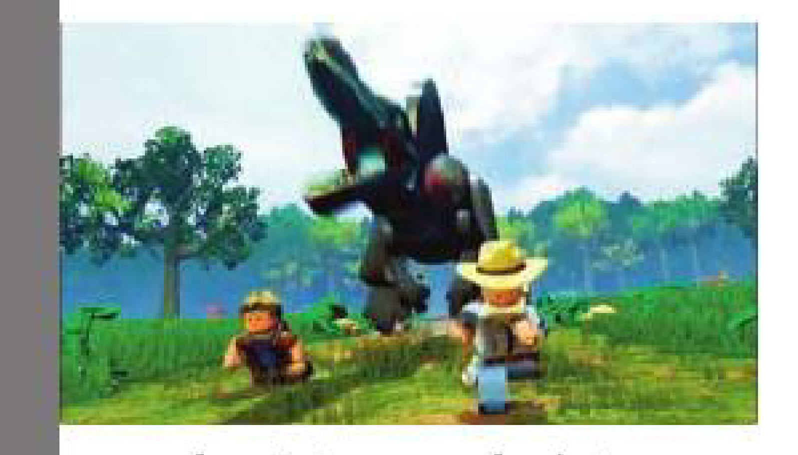
Pero la nueva pieza viene con sorpresa. Si el papel de explorador siempre nos ha quedado como un »guante, en «LEGO: Jurassic World tenemos la oportunidad de coger el sombrero y la linterna o enfundarnos las escamas, los dientes y las garras para campar por el escenario a placer, luchar contra nuestros iguales y asustar a los curiosos que tienen la poca vergüenza de hacernos fotos como si fuéramos koalas. Una vez desbloqueados, contamos con hasta veinte criaturas y un gran número de humanos (más de 100 personajes en total), los cuales se pueden combinar y cambiar según nos convenga dentro del modo Historia si jugamos en solitario. Sin embargo, la gracia de esta nueva superproducción radica en vivir la aventura con un amigo para potenciar el género 'sandbox' en el que está inscrito. Tenemos diferentes instalaciones y dos suculentas islas (Nublar y Sorna) para investigar, desentrañar puzles, destruir para construir a nuestro antojo, recoger tuercas plateadas y doradas y superar niveles, siempre dentro de un universo LEGO de alto nivel gráfico que combina juguetes con pinceladas realistas. Una gozada.



Muchas de las secuencias de las cuatro películas tendrán su hueco dentro de la historia para videoconsolas y PC. ¿Quién no recuerda los impactantes primeros minutos de metraje de Parque Jurásico con el triceratops herido y la doctora Ellie Sattler? La originalidad de las primeras obras y la espectacularidad de las últimas se unen para hacer partícipes de la aventura a jóvenes y nostálgicos, siempre con la peculiar simpatía LEGO.

Guía de juego

El modo Historia puede asumirse con la única compañía de la escopeta y el valor, dos grandes herramientas para adentrarnos solos en las espesas junglas; pero no llegaremos muy lejos de esa guisa, por lo que siempre llevaremos un compañero que controlaremos en el instante deseado (botón triángulo o comandos traseros) cuando la tarea requiera la pericia de una persona a los



mandos. Este compadre intercambiable puede arrinconar su función independiente y dejarse controlar por un segundo jugador en cualquier momento, pulsando cualquier botón del segundo mando gracias al sistema pick and play. Aunque el asunto está limitado a la experiencia offline, siempre es bueno contar con un apoyo en tan peligrosos parajes, ya que muchos de los puzles requieren la habilidad de una única persona. El personaje principal puede disparar y volar blancos inaccesibles para construir nuevas plataformas, pero no todo será cuestión de "artillería" pesada, pues algunas herramientas son más delicadas y exclusivas para ciertos personajes.



Le Tour de France 2015

Desde Utrecht a París, todos los cracks del sillín volverán a darse cita en el mayor acontecimiento ciclista del mundo, al ritmo de una saga que se supera año a año.

No hay verano jugón sin títulos ciclistas que echarse al avituallamiento. Y nuevamente este año gracias a la dupla acostumbrada: «Pro Cycling Manager» para PC y «Le Tour de France 2015» para consolas. Aquí nos centramos en la ronda gala, con Contador marcando poderío y el resto del pelotón (Evans, Nibali, Quintana, Froome…), chupando rueda. Además, esta temporada viene cargada de novedades, más una espectacularidad gráfica nunca vista y una tajada estratégica potenciada al máximo gracias al nuevo diseño de la interfaz, que proporcionará acceso instantáneo a toda la información de la carrera, desde la relación de marchas en la bicicleta, a los niveles esfuerzo, energía, posición en el pelotón, tramos complejos, dirección del viento… para así atacar, elegir el trazado más eficiente, impartir órdenes a nuestros gregarios y dosificar esfuerzos de forma óptica.

Porque el palizón merece la pena, ya

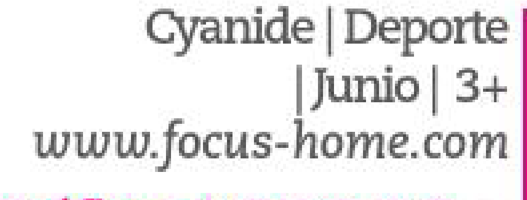
> Nueva interfaz, estrategias y tácticas variadas, descensos emocionantes espectacularidad gráfica...

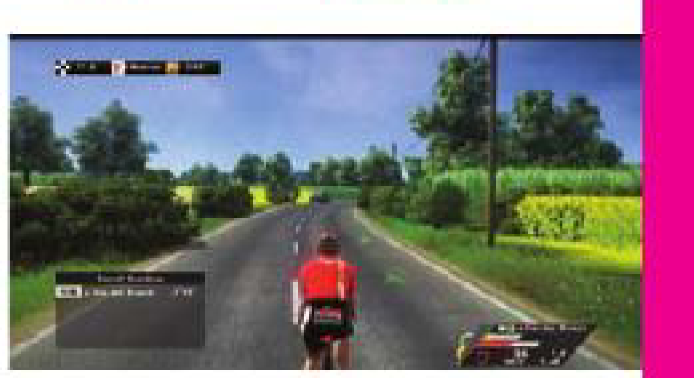
que el Modo Pro Team nos permite batirnos el cobre en otras pruebas de postín como el Critérium del Dauphiné, para poder subir en el escalafón internacional y fichar estrellas de cara al Tour. Aparte, también tendremos otras etapas para ir probando nuestras habilidades en el Modo Desafío y, cómo no, medir nuestras fuerzas en el multijugador local en modos cooperativos y versus, con la opción de darnos relevos con otro compañero en una larga escapada en pleno puerto de montaña rompepiernas. En fin, una auténtica gozada repleta de escenarios memorables (los molinos holandeses, las secciones adoquinadas del norte de Francia, la campiña de Aveyron o la gran final en los Campos Elíseos) para los fans del deporte del pedal.

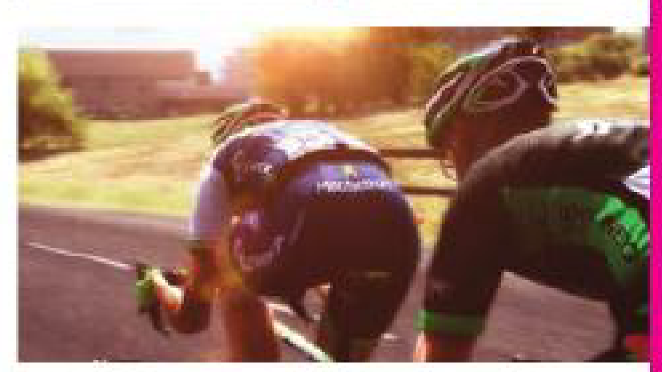
Toda la espectacularidad de la ronda gala se derrama en un título que, como vemos, exhibe un poderío gráfico sencillamente glorioso. Y nada de pasárselo por el Arco del Triunfo (o la Torre Eiffel, claro).

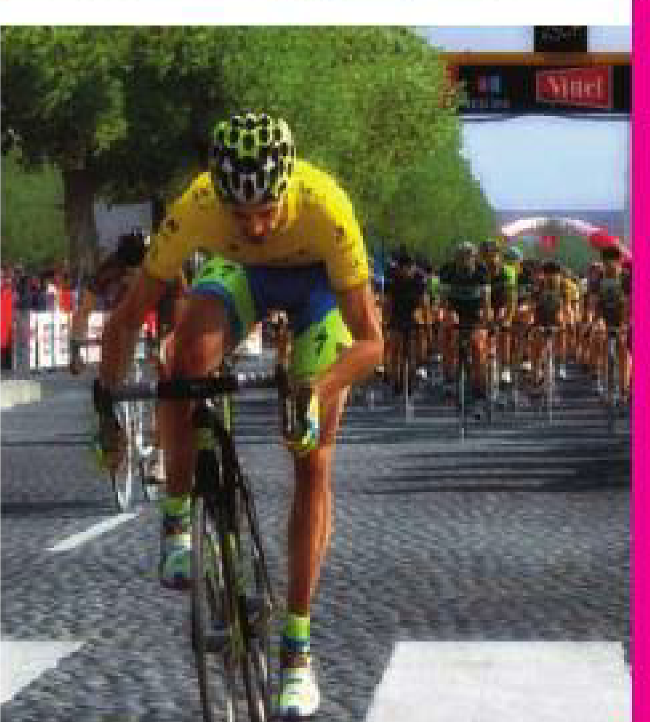
Cyanide | Deporte | Junio | 3+
www.focus-home.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



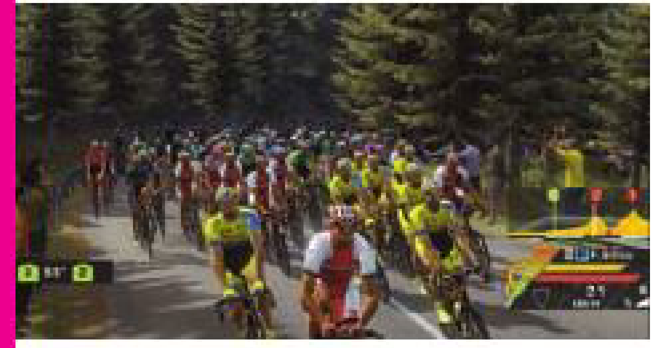


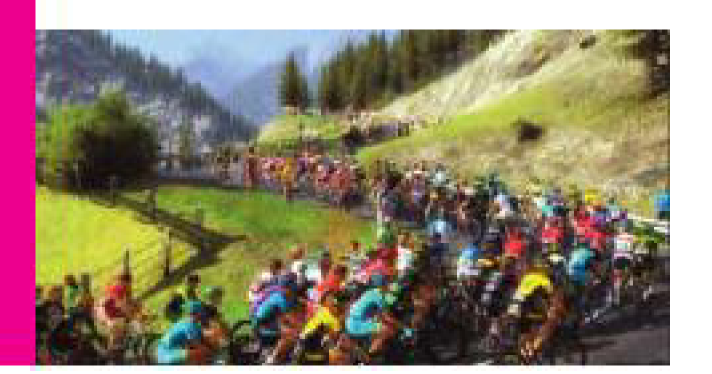




A tumba abierta

Como cada año, la etapa reina del juego es el Modo Tour , donde daremos el pistoletazo de salida en la holandesa localidad de Utrecht para pasar por las míticas cumbres de los Alpes y los Pirineos hasta aterrizar en la Ciudad de la Luz. Un auténtico show donde disfrutaremos del pintoresquismo de los pueblos y sus habitantes, los paisajes de montaña y las contrarreloj más emocionantes, uno de los highlights de la franquicia. También los descensos a tumba abierta se vuelven eléctricos en esta edición, merced a una nueva jugabilidad más intuitiva, realista y aerodinámica.





MotoGP 15

Milestone y Bandai Namco mejoran la producción de la saga motociclista y vuelven a apostar por los Eventos Reales. ¡Ajústate el casco y "a volar" sobre la pista!

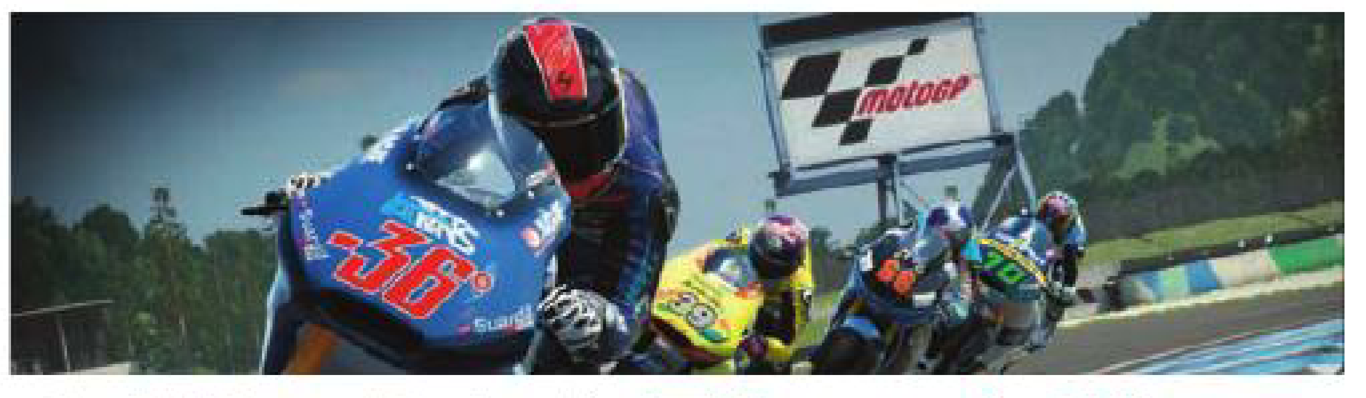
La emoción del motociclismo no decae, ni siquiera bajo el sol de julio. Como jugones, nuestro papel profesional se ha relegado al uso de mandos, el refresco de granizados y la comodidad de sillones sintiendo el aire acondicionado. En estas condiciones, siempre es gratificante subirse a la moto de nuestro nuevo «MotoGP» sin achicharrarnos en el intento. No obstante, los Eventos Reales de la temporada 2014, quizá el elemento estrella del juego, y la fuerza del realismo son tan potentes que será difícil escapar a algún sofoco. Con las nuevas físicas y cinemáticas, el salón de casa se convertirá por unas horas en Le Mans, Sepang o cualquiera de los 18 circuitos disponibles para este curso, con sus cerca de 200 pilotos para surcarlos y sus 122 equipos para prepararlos. Y no es que allí entre hasta el hijo de tu vecina en triciclo, sino que el juego cuenta con todos los corredores de Moto2, Moto3 y MotoGP para dedicarse exclusivamente a la máxima competición, con el gusto de las licencias oficiales.

> El asfalto vuelve a subir de temperatura con lo último de la compañía experta en velocidad

Milestone se ha vuelto a encargar de la ingeniería interna de este «MotoGP», aunque ha querido dejar protagonismo al jovencito/a que soñador. Por tanto, la personalización no ha quedado recluida a la moto, sino que pretende insuflar aire fresco a pilotos y equipos con nuestra rompedora visión. Y en cuanto a modos, Carrera ha sufrido una pequeña reconversión y Supera el tiempo se ha añadido para poner a prueba nuestro afán más competitivo, pero sin que gritemos a la televisión. Con las limitaciones de un circuito determinado y una moto específica, conduciremos nuestra 'burra' para tratar de superar los tiempos de otros jugadores con las mismas características.



El éxito sobre la pista solo depende de ti. Acelera como un campeón en el modo Carrera o revive los mejores momentos de la temporada 2014 en la piel de los cracks de la categoría reina del motociclismo.



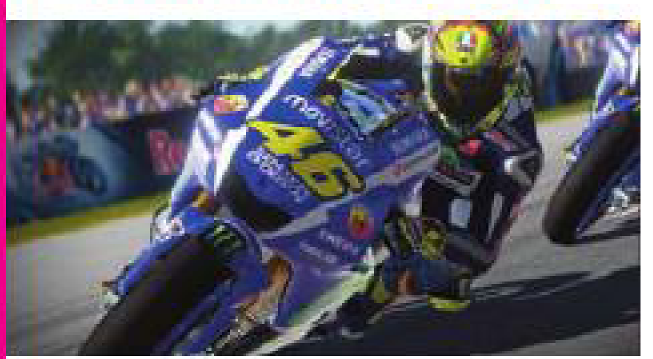
Bandai Namco | Conducción | Junio | 3+
www.residentevil.com

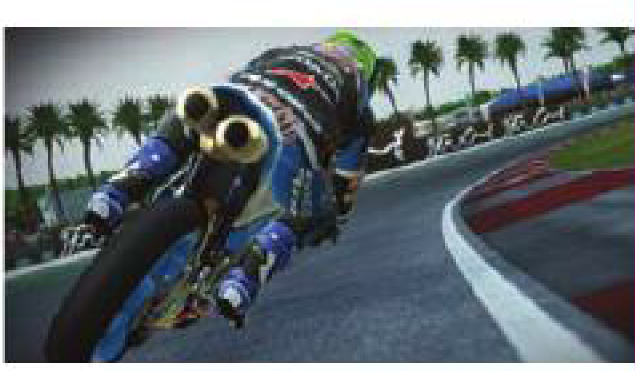
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Eventos reales 2014

Los Eventos Reales vuelven al juego y, esta vez, se centran en los más importantes de la temporada 2014. En concreto más de 50 momentos únicos para revivir, sentir y, por qué no, cambiar, pues la historia nunca tiene final cerrado en el mundo audiovisual. No obstante, algunos de estos ventos son descargables y requieren desembolso. La superación de los retos no supone una simple victoria moral, sino que permitirá desbloquear un vídeo del momento real para compararlo con nuestra carrera y, quizá, dar un chute vigorizante a nuestra autoestima.









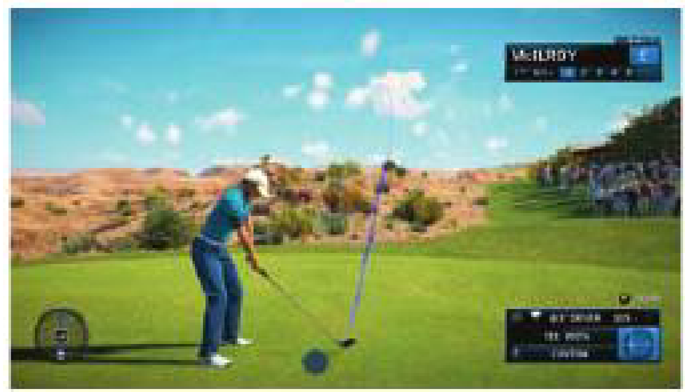




Rory McIlroy PGA TOUR

Con la imagen del joven Rory Mcilroy como principal novedad, la saga golfista vuelve tras un año de sequía.

El verano es tiempo de playa, actividades acuáticas y deporte. El golf puede ser la disciplina buscada, o



bien su vertiente jugona de EA para los que anden escasos de abonos del club deportivo. «PGA Tour» vuelve con renovación de generaciones y la sustitución del célebre Tiger Woods, en el trono de la franquicia desde 1998, por el campeón norirlandés como protagonista del nuevo título.

Este año, echaremos en falta, al menos por el momento, la presencia del Open de Augusta, aunque sí se han reunido el resto de grandes circuitos y, además, se han añadido nuevos y fantásticos escenarios con elemento tan descabellados como barcos en llamas para obstaculizarnos.

El juego corre con motor gráfico Frostbite 3, se ha aplicado en materia online y vuelve a incluir los swings en 3-Clicks para quien eche de menos usar los botones, aunque seguirá el control de la potencia y la precisión con el stick izquierdo.



Electronic Arts | Deporte | Junio | 3+
www.easports.com

Gráficos | 5/6
Jugabilidad | 4/6
Sonido/FX | 4/6
Originalidad | 3/6

UP: El motor gráfico Frostbite 3 regala extraordinarias físicas realistas que realzan los detalles de la vegetación y de la pelota.
DOWN: La ausencia del Open de Augusta es un "palazo" en toda regla.



The Elder Scrolls Online Tamriel Unlimited

El MMO online que enamoró a fans del PC estrena nueva versión en consolas.

«The Elder Scrolls» llegó a territorio online en 2014 solo para PC, y ahora ha propiciado una entrega para consolas con alicientes tales como la ausencia de



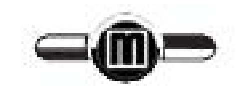
suscripción mensual. Otra vez nos unimos a la lucha de guerreros contra el señor daédrico Molag Bal y sus despreciables acólitos en la fantástica y medieval Tamriel, así como la conquista del Trono Rubí que dejará a un buen puñado de jugadores de todo el mundo bañándose en su propia sangre. Las nuevas mazmorras para cuatro jugadores son los mejores ejemplos para aniquilar en compañía. La hazaña merece una puesta a punto de nuestro personaje, basada en las grandes posibilidades de personalización (Sistema de Campeones incluido) y la recolección de habilidades. Como guerreros Templar, Dragon Knight, Sorcerer o Nightblade con sus respectivos árboles de habilidades, nos sumergiremos en un espectacular PvP masivo enmarcado en un argumento de múltiples historias perfectamente enlazadas en las que los diálogos marcan el devenir de la aventura.



Bethesda | Rol, acción | Junio | 16+
www.elderscrollsonline.com

Gráficos | 4/6
Jugabilidad | 5/6
Sonido/FX | 6/6
Originalidad | 3/6

UP: La desaparición de la suscripción mensual es un aliciente para todo el que quiera probar la aventura online.
DOWN: Las misiones no ofrecen demasiada novedad precisamente.



Reserva

Guitar Hero Live

y llévate *contenido adicional en GHTV.

Disponible para PS4, XONE, PS3, X360, WiiU.

*El contenido se entregará en el momento de entrega del videojuego el día del lanzamiento.



Lanzamiento el 23 de Octubre de 2015

Reserva

Call Of Duty Black Ops III

y consigue el acceso a la Beta multijugador.

Regalo exclusivo para PS4, XBOX ONE y PC.

Disponible en PS4, XBOX ONE, PC, XBOX 360, PS3 y WII U.



Lanzamiento 6 de Noviembre de 2015

Reserva

Disney Infinity 3.0 STAR WARS

y llévate de regalo el DVD STAR WARS REBELS.

Disponible en PS3, PS4 y WII U. Limitado a 150 unidades.



Lanzamiento en Septiembre de 2015.

Reserva

Assassin's Creed Syndicate

y llévate un steelbook de regalo.

Disponible para PS4, XBOX ONE y PC. Limitado a 1000 unidades.



Lanzamiento el 23 de Septiembre de 2015.

Reserva

FIFA 16 Edición Deluxe

y llévate 40 sobres de Oro Premium de FUT durante 20 semanas.

Edición Deluxe disponible en XBOX 360, XBOX ONE, PS3 y PS4.



Regalo disponible sólo para reservas. Lanzamiento el 24 de Septiembre.

Reserva

Skylanders Super Chargers

y llévatelo por 15€ menos.

Disponible en PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE, WII, WII U y NINTENDO 3DS.

Limitado a 1000 unidades.



Lanzamiento 25 de Septiembre de 2015.

Rincón del Jugador

7 Razones

Para comprar
«Splatoon»



La gran sorpresa de Nintendo para este 2015 ha llegado para Wii U con un estilo visual diferente y modos de juego que no se recuerdan en toda la historia de la Gran N. ¡Preparad la pintura!

1. Un shooter diferente: Nintendo investiga el territorio shooter siendo fiel a su filosofía colorista, simpática y graciosilla. Los jugadores han cambiado sus habituales y violentas armas de asalto por artefactos que disparan pintura en lugar de balas mortíferas.
2. Mutaciones cefalópodas: El juego esconde una sorprendente artimaña para utilizar durante la batalla. La elección entre humanos y calamares supone una gran estrategia si queremos disparar o nadar en la tinta coloreada a la caza de contrincantes. ¡Tú decides qué prefieres!
3. Espíritu Victorio y Lucchino: La personalización de armas y personajes permite añadir algo de pimienta a los artefactos e indumentarias de que disponemos en un principio. A la guerra también se va de punta en blanco.
4. Amiibos: Como no podía se de otra manera, Splatoon incluye la posibilidad de adjuntar personajes amiibo a los mitad hombre-mitad calamares disponibles en un principio. Éstos vienen con equipamientos únicos y, de momento, contamos hasta tres figuritas de lo más chulas.
5. Multijugador: El plato fuerte del juego no viene solo, sino con un gran equipo de cuatro jugadores para repartir balas como si no hubiera mañana. El campo de batalla y la dispersión de la tropa no queda en ridículo al lado de otros shooter online.
6. Gamepad de 360º: A pesar de la pintura y los colores, nos encontramos en una auténtica guerra. Por ese motivo, el Gamepad dispone de una función similar a la de un radar y, además, ejerce de girscopio para controlar la situación. No se te escapará ni uno.
6. La historia no termina aquí: Si bien es cierto que el juego inicial no contiene excesivas opciones de juego o escenarios de batalla, se esperan próximas actualizaciones que encumbren un título que huele a franquicia.



Las chicas son guerreras

La peor pesadilla del monstruo

El sol calienta en verano y los jóvenes ponen a punto su testosterona y curvas para enseñar palmito en la playa. Otros, sin embargo, prefieren las armaduras robotizadas tipo Thunderchild para no quemarse y subir la adrenalina, como en el caso de Lennox, la nueva cazadora disponible que forma parte del equipo de Asalto de «Evolve». Astuta, guerrera y con alto potencial destructivo, la exploradora no forma parte de la plantilla de Apoyo o de Defensa, sino que utiliza su par de especialidades (más contundentes que las de muchos maromos) y prefiere atacar al monstruo directamente. Su gran labor destructora no la realiza desde la retaguardia, ya que es la primera cazadora que cuenta con un ataque cuerpo a cuerpo que, encima, incluye su estimada y letal lanza de plasma. Además de esas extraordinarias virtudes, cuenta con el Autocañón y el Ataque de Trueno para ejecutar disparos desde la distancia, armas que nunca pueden faltar. La heroína está a nuestra disposición de forma individual o dentro de la Temporada de Caza 2.



Nos preguntamos...

1. ¿Por qué Pelé parecía el abuelo Cebolleta presentando «FIFA 16» en el E3? Riesgos de fichar a celebrities con tendencia a contar sus batallitas. Pero la jugada salió redonda, a pesar de todo: la audiencia se encandiló con "o rei" y, al fin, con las chicas futbolistas.
2. Hablando del E3, ¿cómo justificar ausencias como «Rime», «Gran Turismo 7» o «Beyond Good and Evil»? Con las excusas estratégico-operativas de siempre. No obstante, ha habido resurrecciones de postín como «The Last Guardian» o «Final Fantasy VII» con un remake por el que piaban largamente sus fans.
3. ¿Será este año el último clavo en la tumba de Kinect y PS Vita? Viendo el caso que Microsoft y Sony han hecho a sus inventos en la feria angelina, así parece. Por un lado, Xbox One se hace el sueco de su periférico "estrella" y, por otro, confiar el futuro de la portátil a juegos indies no hacen augurar un futuro largo para nadie.
4. ¿Qué trama RockStar? Estupendo que siga engolosinándonos con las últimas diabluras de su «GTA V», pero lo cierto es que la compañía se está echando una siesta "gooorda", que diría el Fumi. Sin duda barruntan algo impactante (¿relativo a «Red Dead Redemption 2»?), así que habrá que estar muy atentos al Gamescom de principios de agosto.

Vuestros juegos favoritos del mes


1 Splatoon
La original apuesta shooter de Nintendo nos ha sorprendido y agradado de la misma forma. El sistema multijugador y el uso del GamePad se llevan la plama en esta batalla de pintura.


2 The Witcher 3
La novedad sandbox, la belleza artística, su extraordinaria historia y su exacerbada duración son solo algunos de los motivos que explican nuestro alocado amor por el juego, quizá uno de los mejores Acción RPG de la historia.


3 Project Cars
La variedad de disciplinas ha sido el caballo ganador de esta joya motorizada. Las físicas de las ruedas y la depurada climatología han llevado su realismo al sobresaliente.


4 Mortal Kombat X
Nuestra predilección por la saga, y más aún por su nueva cantidad de Fatalities disponibles, ha colocado la nueva entrega de «Mortal Kombat» en un puesto privilegiado de nuestro corazoncito. Y los personajes, los estilos de lucha, los modos de juego…


5 Kirby y el Pincel Arcoíris
Poder jugar con cuatro amigos ha sido una muy grata sorpresa, más aún al hacerlo en un universo artístico inigualable basado en la plastilina. Un monumento a la creatividad.

Retrato robot
Geralt de Rivia



► EDAD: Misterio sin resolver, aunque nada de fiarse de sus canas (producto, por cierto, de las mutaciones provocadas durante su cañera fase de entrenamiento). Eso sí, tampoco está hecho un chaval precisamente.

► APARIENCIA: Intimidatoria no, lo siguiente. Con su mirada inyectada en azufre, sus greñas albinas y esa vestimenta de templario cyborg que luce, ha repartido escalofríos y nudos en la garganta como si fueran chuches en el «Candy Crush» (igual la comparación no es muy atinada).

► CURRÍCULO: Ahí donde le veis, nuestro héroe es un currante pluriempleado como pocos: ha fichado en todos los palos, desde los literarios (los libros originales de Andrzej Sapkowski) hasta los cómics de Polch, pasando por cine y televisión y, naturalmente, los videojuegos de «The Witcher». Solo le falta poner un estanco de cigarrillos electrónicos; es capaz de hacer renacer el "vapeo".

► ARMAS: El "Lobo Blanco" es un virtuoso del acero, como se puede apreciar en la espada toledana (o polaca) que se gasta. Aparte, también posee habilidades sobrenaturales y poderes mentales de impresión. Vamos, que cualquiera se echa un póquer o un mus con el gachó.

► FUTURO: Tras la polvareda levantada por «The Witcher 3», el porvenir del "Carnicero de Blaviken" (otro de los alias del angelito) parece asegurado. Si no, ya sabemos que tiene numerosos horizontes empresariales en la manga. Mientras se lo piensa, nada mejor que relajarse a galope tendido a lomos de su caballo "Sardinilla" (ni una risa no sea que se mosquee el dueño).



Te lo dice Galibo...

Los logros y trofeos

Todos los juegos de hoy en día tienen logros, trofeos o como quieras llamarlos. Son pequeñas metas secundarias dentro del juego que van desde lo mundano ("completa el tutorial") hasta lo demencial ("llega al primer puesto de la clasificación mundial"). Algunos logros se completan casi sin darte cuenta, otros requieren sangre, sudor y lágrimas para conseguirlos. Y todo para ponerte una medallita y sentir que has conseguido algo en la vida. Pues mira, no acabo de verlo. Los logros no valen para nada real, no desbloquean ninguna función oculta ni ningún atuendo chulo (eso lo dejan para las descargas de contenido de pago). Y yo a mi edad no necesito que me den palmaditas en la espalda, porque como jugador ya he demostrado todo lo que tenía que demostrar. Si lo estoy haciendo bien y soy la caña, ya me doy cuenta por mí mismo, no necesito que nadie me lo verifique. Así que en vez de perder el tiempo tratando de conseguir algún logro rebuscado, prefiero ponerme a jugar con otro juego, que tengo bastantes pendientes de que les preste atención. Yo juego para divertirme, no para darme un masaje al ego.





Guerra y paz

En pleno julio, los 40 grados asoman en el termómetro y la piscina es experta en arrugar pieles durante exposiciones elevadas. Para buscar el equilibrio (guerra y paz), tenemos juegos en descarga digital que animarán el verano, así como revisiones y actualizaciones para rellenar las horas muertas.



World of Tanks

El famoso free-to-play de tanques llega a XOne con modos y funcionamientos totalmente exclusivos. Mucho ruido y muchas nueces.

Tras llegar en 2011 a PC y su escarceo con 360 el año pasado, la experiencia bélica reaparece con grandes mejoras online. Aunque su disfrute depende de una suscripción a Live, la nueva versión permitirá el juego cruzado con 360 y el traslado de cuentas entre ambas consolas, lo cual implica el mantenimiento de logros y carros de combate. Los nuevos logros disponibles y la mejora técnica son las principales bazas del título que se espera para el 28 de julio, justificada esta última con la cantidad de detalles que imprimen realismo a la contienda. Y es que, con total libertad y reconocimientos al valor, podremos disparar a todo 'quisqui' sin llevarnos unos azotes y elegir entre tanques ligeros, medios, pesados, destructores, auto-propulsados e, incluso, el M4 Sherman 'Fury' que Brad Pitt manejó en la reciente 'Corazones de acero'.

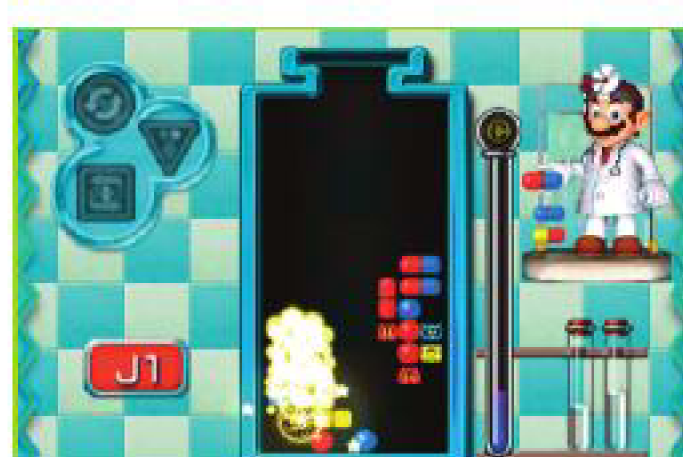


Dr. Mario: Miracle Cure

Mario y Luigi regresan a la consulta con puzles milagrosos y rencillas locales/online para 3DS.

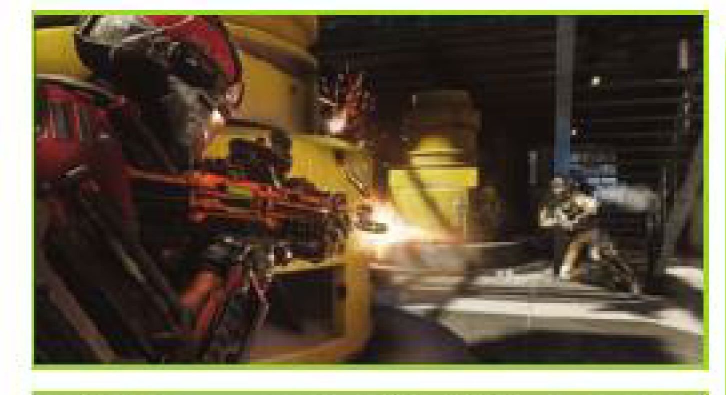
Botecito de pastillas en mano, los hermanos reconvertidos a doctores despliegan sus conocimientos médicos para enfrentarse a los virus más traviesos de la plataforma eShop. Así, deberán encadenar cuatro o más píldoras de colores y otros elementos explosivos para eliminar infecciones y vaciar el frasco que nos sirve como pantalla. No obstante, cada personaje entraña una dificultad diferente, ya que Mario se limita a recetar cápsulas horizontales de dos piezas y Luigi imprime dificultad con píldoras en L a prueba de enfermedades más graves. El modo Bactericida te obliga a usar la pantalla táctil y a colocar la consola en posición vertical, y el modo Sin receta es ideal para personalizar las partidas de los tres modos iniciales. Además, uno de los medicamentos estrella es el modo multijugador local y online con el papel clave de las supercápsulas.

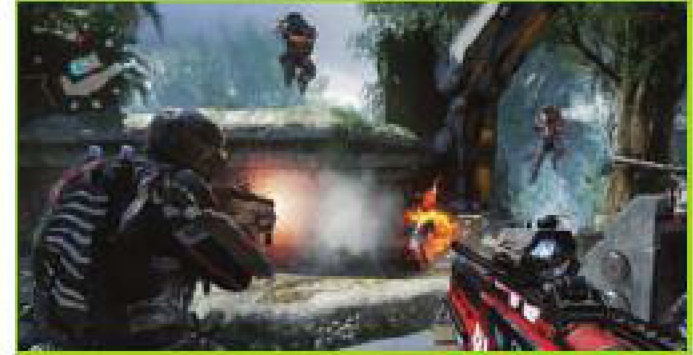








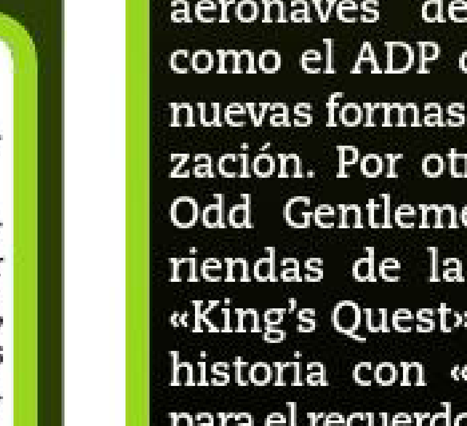




Call of Duty *Advanced Warfare Supremacy*

El nuevo DLC del título hace su aparición en PC, PS4 y PS3 con escenarios variados y más no-muertos en Exo Zombies.

De entrada, tenemos cuatro nuevos mapas en el modo multijugador, impulsados con la nueva mecánica Exo Grapple para explorar nuevas estrategias. Los escenarios elegidos han sido Parlamient, ideal para todos los estilos de juego; Kremlin, que aprovecha las alturas de la Plaza Roja o el campo de minas; Compound, preparado para los combates más eléctricos gracias a estas instalaciones de entrenamiento en Colorado, y Skyrise, la batalla campal desatada en un rascacielos basado en el escenario Highrise de «Call of Duty: Modern Warfare 2», esta vez ambientado en el año 2054. La nueva aventura zombie, titulada Carrier, volvemos a contar con el grupo, formado por los actores John Malkovich, Bill Paxton, John Bernthal y con Bruce Campbell como nueva incorporación.





Informe D(escarga)

Más aportaciones descargables para la época estival, como el parche 6.2: «Furia Infernal» de «WoW: Warlords of Draenor» con novedades como la Selva de Tanaan, la nueva banda Ciudadela del Fuego Infernal y el astillero. La actualización «Dinero Sucio: Parte 1« de «GTA Online» llega con cochazos (Pegassi Osiris, Albany Virgo...), aeronaves deluxe, armas como el ADP de combate y nuevas formas de personalización. Por otro lado, «The Odd Gentlemen» coge las riendas de la mítica saga «King's Quest» y reinicia su historia con «Un caballero para el recuerdo». En la piel de del joven Graham, viviremos sus primeras hazañas como caballero a través de una aventura disponible en julio para PS4, PS3, One, 360 y PC.

¡¡MEGACONSOLAS en iPad!!

Descárgatela GRATIS desde Apple Store

A partir del 10 de Julio

el nuevo número con contenidos especiales para iPad














The Pokémon Company

Nintendo

¿AÚN NO LO HAS PROBADO?

TREECKO Planta

TORCHIC Fuego

MUDKIP Agua

DESCARGA LA DEMO Y ÚNETE A MÁS DE MEDIO MILLÓN DE ENTRENADORES POKÉMON EN ESPAÑA*

* SE REQUIERE CONEXIÓN INALÁMBRICA DE INTERNET

OTRAS DEMOS

SUPER SMASH BROS. for NINTENDO 3DS

PUZZLE & DRAGONS

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

TOMODACHI LIFE

CODE NAME S.T.E.A.M.



TAMBIÉN DISPONIBLES:



+ CUBIERTA PIKACHU
+ JUEGO POKÉMON ZAFIRO ALFA PREINSTALADO



NEW NINTENDO 3DS NEGRA
+ CUBIERTA MONSTER HUNTER4
+ JUEGO MONSTER HUNTER4 PREINSTALADO

NEW NINTENDO 3DS NEGRA
+ CUBIERTA XENOBLADE
+ JUEGO XENOBLADE EN CARTUCHO

7 www.pegi.info







